1
OBERON
IL GIOVANE MAGO
PAGE - DEVER
oberon
librogame®

OBERON
IL GIOVANE MAGO

PAGE – DEVER

Illustrato da Puol Bonner
Tradotto da Judy Moss e Giulio Lughi

Edizioni Auramazda

Impero del Shadastan
n
s
Deserto Sadi
Rawos
Shadastan
Monti di Lara
Lago Tilos
fiume Dosar
Kanwu
Tiklu
Jazer
Sigillo di Shazarak
Pianoro di Lissan
Lago Dolani
Lanzi
Andui
fiume Kalamor
Korli
Golfo di Jazerlan
Fiordo di Jazer
Cerlu
Abbali
Mare dei Venti
Lago Iss
fiume Andus
Monti Kashima
Monti Lissan
Sena
Zhanis
Golfo di Zhanis
Forlu
Punta Dagorlan
Valle della Morte
Monti Shuri
Foresta di Fermost
Wenat
Sigillo Shanti
Monti Morn
Colline Chansi
Città Proibita
fiume Belzar
fiume Suni
Porto di Suni
Mare dei Sogni
fiume Azan
Karni
Bacino di Azagad
Lago Shenwu
Isola di Lorie
Scala: 160 Km
montagna
collina
brughiera
deserto di pietra
bosco ceduo
conifere
jungla
strapiombo
palude
deserto
Acquitrini di Gurlu
Muraglia di Azakawa
Azanam
Isole Kazan

The Shadakine Empire
N
W
E
S
Rune of the Wytch King
Great Lissan Plain
Sadi Desert
Lake Tilos
Lissan Mountains
River Dosar
Mountains of Lara
Kiaow
Shadaki
Kanwu
Tiklu
Jazer
Nhang
Gulf of Jazerlan
Jazer Strait
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Kalaman River
Korli
Abbali
Lake Iss
Kashima Mountains
River Andui
Sena
Zhanis
Gulf of Zhanis
Sea of Winds
Cerlu
Porlu
Dagorlan
Dagorlan Point
Shon Mountains
Desolation Valley
Forest of Pernmost
Wenat
Chansi Hills
Sea of Dreams
Mountains of Morn
Forbidden City
Belzar River
Port of Suhn
Suhni River
Karnali
Azan River
Azakad Gorge
Lake Shenwu
Isle of Lorn
Surlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Rune of the Shianti
Mountains
Hill Country
Barren Wasteland
Stone Desert
Deciduous Forest
Evergreen Forest
Jungle
Cliff Face
Swamp
Desert
Scale in Miles
0
50
100

NELLA NOTTE DEI TEMPI...

Indietro nella notte dei tempi sprofonda il giorno in cui il popolo degli Shanti mise piede sulle terre di Magnamund. Da sempre nomadi erranti nel nulla eterno, essi cercavano un luogo dove fermarsi e finalmente riposare; e quando i loro occhi si posarono su questa terra il loro cuore si riempi di meraviglia. Imponenti montagne senza nome, sterminate distese di pianure e foreste libere e selvagge: qui avrebbero posto fine al loro vagabondaggio, qui si sarebbero immersi nella meditazione e nello studio di una nuova dimensione di vita.
Proprio allora stava nascendo la stirpe degli umani, e gli Shanti ebbero modo di assistere con benevola sollecitudine ai primi sforzi che l'uomo produsse per intraprendere il suo lungo cammino nella storia del mondo. Agli occhi dei primi uomini gli Shanti apparivano come creature divine, alti e fieri, splendenti nella magia dei loro arcani poteri; e come il giardiniere si cura della giovane pianticella, così gli Shanti seguivano lo sviluppo della stirpe umana.
Col passare dei secoli l'ammirazione per gli Shanti divenne un vero e proprio culto religioso, e il potere di questi maghi crebbe sempre più. La loro sete di conoscenza li spinse a proiettare il raggio della mente oltre la dimensione della realtà, verso piani di esperienza totalmente sconosciuti. Le loro capacità di preveggenza erano senza limiti, e impressionante era la forza del loro pensiero. Fu allora che crearono la Pietra della Luna. Questa gemma splendente,

fatta della stessa materia di cui è fatto il Mondo degli Astri, rappresentò il traguardo più alto raggiunto dalla sapienza Shanti. In essa erano concentrati tutti i loro poteri di magia e di mistero, e tutta la forza delle loro conoscenze. Grazie alla Pietra della Luna conobbero un periodo di grande splendore ed estesero il loro dominio su tutte le terre di Magnamund: di fronte alla luce della loro potenza gli uomini non erano che pallide ombre, figure inconsistenti come proiezioni di una lanterna magica. Ma per creare la Pietra della Luna erano state oltrepassate le inviolabili leggi non scritte della natura: come lo stesso popolo degli Shanti, la Pietra era qualcosa di fondamentalmente estraneo alla dimensione umana. Travalicava l'ordine naturale delle cose stabilito dai creatori della Terra, e turbava l'equilibrio disegnato dagli dei.

Ishir, dea della Luna e madre di tutti gli uomini, apparve al popolo degli Shanti e cominciò a parlare riguardo alla sorte degli uomini: "È tempo che il figlio dell'uomo metta mano su ciò che gli spetta e impari a guidare la sua vita da solo. La sua ammirazione per voi lo ha completamente accecato, e presto verrà il giorno in cui proverà invidia per i poteri della Pietra della Luna".

Risposero gli Shanti: "Non erano malvage le nostre intenzioni, o dea sublime: il nostro amore per la stirpe umana è inferiore solo al tuo. Abbiamo solamente cercato di tenere il male lontano dai tuoi figli".

Ma Ishir replicò: "Conosco la purezza del vostro cuore e della vostra mente, ma voglio che l'uomo sia libero di

costruire da solo il suo destino. Dovete andarvene da qui, troppo è cresciuto il vostro dominio su queste terre”.
E sopra gli Shanti calò il nero mantello del dolore. Temettero di dover riprendere il loro cammino senza meta nel nulla eterno, e implorarono Ishir di poter rimanere; e la dea ebbe pietà di loro. Parlò nuovamente, e disse: “Se volete restare dovete giurare solennemente di non interferire mai più nella sorte degli uomini. Come segno della vostra obbedienza, vi ordino di ricollocare la Pietra della Luna nel mondo da cui proviene”.
Acconsentirono gli Shanti. e fecero voto davanti alla dea. La Pietra della Luna tornò nel Mondo degli Astri. Poi gli Shanti intrapresero il viaggio verso sud e si stabilirono nell’isola di Lorn. Circondarono la loro nuova dimora con una rete di incantamenti, di nebbie magiche e di venti stregati, in modo da impedire agli uomini di scoprire il loro rifugio nel Mare dei Sogni. Pian piano il loro ricordo si cancellò su tutta la superficie della Terra, tranne che nelle terre meridionali di Magnamund: qui entrarono nei libri dei miti e delle leggende, e rimasero nel cuore degli uomini come oggetti di ammirazione e di culto. I sacerdoti della religione Shanti conservarono e tramandarono i loro insegnamenti, aspettando pazientemente il giorno in cui gli Antichi sarebbero tornati, portando con sé una pace duratura e dando inizio a una nuova età dell’oro.
Passarono due millenni, e l’uomo prosegui sul suo cammino così come Ishir aveva stabilito.
Costruì grandi città e coltivò la terra, e i suoi regni fiorirono e decaddero: passò attraverso battaglie ed amori, gioie e

sofferenze, e diventò padrone del suo destino. Ma una nuova potenza stava nascendo nella remota provincia del Shadastan, governata da Shazarak, il re negromante. Ai suoi ordini si muoveva un esercito di guerrieri brutali e feroci, e una fitta schiera di fanatici dediti all'adorazione del male e ai riti sacrificali. I seguaci della religione Shanti e quelli di altri culti vennero perseguitati senza pietà. Dopo aver eliminato ogni opposizione interna il re negromante portò guerra alle popolazioni vicine, e da questo scenario di morte e distruzione sorse l'Impero del Shadastan. E mentre una dopo l'altra le terre di Magnamund cadevano in mano a Shazarak, dalla loro isola gli Shanti assistevano impotenti a tanta rovina, legati dal giuramento fatto alla dea Ishir di non interferire nelle cose degli uomini.

Nella notte in cui Shazarak veniva incoronato Imperatore una violenta tempesta si scatenò sopra il Mare dei Sogni, una tempesta di un'intensità sovrannaturale. Sotto la sferza della pioggia e del vento, alla luce dei fulmini e dei lampi, le acque danzavano impazzite travolgendo anche le difese magiche che proteggevano l'isola di Lorn. E quando si placò la furia degli elementi, agli occhi del popolo degli Shanti apparve il relitto di una nave alla deriva, spinto pigramente dalle onde verso la spiaggia. Una cosa simile non era mai successa, la barriera di sortilegi e incantamenti aveva sempre tenuto lontano i naviganti, modificando la loro rotta.

Gli Shanti accorsero alla nave, e trovarono un unico sopravvissuto: un bimbo in fasce. Interpretarono l'arrivo inaspettato di questo essere umano come un segno ricco di significati, e intravidero la possibilità di portare aiuto alla

stirpe degli uomini senza infrangere il loro voto. Al trovatello fu dato il nome di Oberon, come si chiamava il mago che guidava il popolo degli Shanti quando giunse sulla Terra. Temendo la collera della dea Ishir, allevarono di nascosto il bambino come uno di loro e lo misero a parte dei loro segreti. La sua educazione venne portata avanti con cura, in quanto il loro scopo era formare un uomo capace di contrapporsi ai poteri malefici di Shazarak, il re negromante. Solo con la scomparsa di questo infernale avversario l’uomo sarebbe riuscito a diventare veramente arbitro del proprio destino.

L'AVVENTURA COMINCIA...

Tu sei Oberon, padrone delle arti segrete della magia Shanti. Sono passati sedici anni da quando sei arrivato sulla spiaggia dell'isola di Lorn. la terra nascosta del popolo degli Shanti, e oggi vieni chiamato a una riunione dei tuoi maestri. "Giovane Oberon". ti dice il mago più anziano, "ti abbiamo chiamato qui per sottoporti una questione di grande importanza. Il tuo popolo, la stirpe degli uomini, è stato ridotto in servitù da un tiranno empio e malvagio, l'imperatore del Shadastan. Egli ha stretto alleanza con i demoni del male, per far resuscitare gli spiriti dei morti e usarli al proprio servizio. E in grado di controllare la mente degli uomini, e nessuno può resistere al suo volere. Dalla tua terra, oppressa dalla sua mano spietata, sale un grido di paura e disperazione, ma non c'è nessuno in grado di opporsi al suo potere. Il voto che anticamente abbiamo fatto alla dea Ishir ci impedisce di intervenire nella sorte degli uomini, e la Pietra della Luna è lontana, collocata in un'altra dimensione. Noi ti abbiamo trasmesso in questi anni tutti i nostri arcani nella speranza che un giorno tu fossi in grado di recuperare la Pietra della Luna, cosi da usare i suoi poteri per distruggere Shazarak. il negromante. Tu sei un uomo, nessun giuramento ti impedisce di lasciare l'isola di Lorn, nulla ti vieta di portare aiuto ai tuoi simili. Non sei obbligato a questa impresa, ma sappi che se rifiuti l'umanità sarà costretta a scegliere tra la completa schiavitù e la morte per mano del re maledetto".

Accetti subito, e senza esitare, anche se un leggero tremito percorre la tua voce quando pronunci le fatali parole: “Accetto di andare alla ricerca della Pietra della Luna. Cosa devo fare?”
La tua decisione è accolta con mormorii di approvazione. “Siamo fieri di te, figliolo, ora ascolta. La Pietra della Luna giace nascosta nel Mondo degli Astri, e in questo mondo si può entrare solo attraverso una porta segreta. Sappiamo che questa porta si trova nel mondo degli uomini, e che il suo nome è “Cancello dell’Ombra”. Tuttavia raramente il Cancella rimane nello stesso posto per più di un giorno, e inoltre l’occhio umano non è in grado di individuarlo. Per questo motivo dovrai prima rintracciare la tribù dei Kundi, esseri primitivi ma dotati di poteri magici, che vengono chiamali anche Popolo Perduto di Lara: loro posseggono il dono della visione astrale, che permette di individuare il Cancello dell’Ombra. Un tempo i Kundi abitavano sulle boscose montagne di Lara, ma quando l’esercito di Shazarak si è mosso per conquistare le terre meridionali è passato proprio per i loro territori. Infuriato per le continue imboscate, il re negromante ha fatto bruciare tutte le foreste, e i Kundi hanno dovuto abbandonare la loro terra. Da allora nessuno ha saputo più niente di loro, per questo vengono chiamati “Il Popolo Perduto”. La prima cosa che devi fare è entrare in contatto con loro e farti indicare il Cancello dell’Ombra. Il tuo addestramento non è ancora completo, ma non possiamo più perdere tempo. L’Impero del Shadastan ormai si è esteso fin sulle coste del Mare dei Sogni, e il potere del re negromante cresce di giorno in giorno. Egli è al

corrente della nostra esistenza, e spesso usa i suoi poteri per saggiare le nostre capacità di difesa. Nella sua brama di conquiste tra non molto arriverà a sfidare il nostro antico popolo”.
Il vecchio ti pone le mani sulle spalle e ti guarda dritto negli occhi. “Il destino dell’umanità e degli Shanti dipende dalla tua missione. Devi trovare la Pietra della Luna. Oberon... sei la nostra ultima speranza. Se fallisci, tutto è perduto”.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il Registro di Guerra che trovi all’inizio del libro, e il Diario di Combattimento che trovi alla fine. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta ti conviene fare qualche copia del Registro e del Diario.

Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di addestramento, in modo da sapere quanto sono sviluppate le tue doti tattiche (Combattività), mentali (Volontà) e fisiche (Resistenza). Per fare questo vai alla fine del libro, alla Tabella del Destino, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella “Combattività” del Diario di Combattimento (Per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella “Combattività”). Quando ti trovi davanti a un avversario la tua Combattività verrà confrontata con la sua: un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indica il tuo punteggio di Volontà. Aggiungi 20 e scrivi il totale nella casella “Volontà” del Diario di Combattimento (Se esce un 6, hai 26 punti di Volontà). Ogni volta che usi uno dei tuoi Poteri, oppure l’Asta Magica, perdi dei punti di Volontà; e quando il punteggio arriva a zero non puoi più usare né i Poteri né l’Asta. I punti di Volontà persi possono

essere recuperati nel corso dell’avventura, e possono anche superare il punteggio iniziale.
Punta ancora una volta la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indica il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella “Resistenza” del Diario di Combattimento (Se esce un 6. hai 26 punti di Resistenza). Ogni volta che sei ferito in combattimento perdi dei punti di Resistenza, ma attenzione: quando il punteggio arriva a zero la tua vita si spegne, e l’avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante la missione, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

POTERI MAGICI

All’inizio della missione la tua conoscenza delle infinite strade della magia non è ancora completa. Hai acquisito solo cinque dei sette Poteri Magici che costituiscono la base della sapienza Shanti: sta a te decidere quali sono. L’uso corretto e tempestivo di questi Poteri può salvarti la vita in varie occasioni, quindi fai la tua scelta con molta cura.
Quando hai deciso quali sono i tuoi cinque Poteri, segnali nella tabella “Poteri Magici” nel Registro di Guerra. Ecco la lista.

Questo Potere consente al mago di trasformare i suoi pensieri e i suoi desideri in energia magica. Con la forza della concentrazione può creare degli scudi di energia in grado di bloccare una porta, oppure può muovere gli oggetti. Il Sortilegio consuma più punti di Volontà di qualsiasi altro Potere, e funziona meglio quando il punteggio di Volontà è alto.
Se scegli questo Potere scrivi Sortilegio sul Registro di Guerra.

Grazie a questo Potere il mago è in grado di confondere o affascinare altre creature, facendo nascere nella loro mente immagini illusorie. Potrà ricavare informazioni, instillare nella mente altrui idee e passioni, o anche far credere che delle cose immaginarie stiano accadendo realmente. Alcuni esseri dotati di poteri magici, o molto intelligenti, possono essere immuni all’Incantesimo.
Se scegli questo Potere, scrivi Incantesimo sul Registro di Guerra.

Questo Potere dà al mago il controllo degli elementi naturali. Terra, Aria, Acqua e Fuoco. Entrando in meditazione e recitando delle formule magiche, potrà avere aiuto dagli spiriti del Livello Materiale. Sono spiriti con i quali è difficile comunicare, quindi non si può mai essere sicuri del tipo di aiuto che offrono.

Se scegli questo Potere, scrivi Controllo sulla Materia sul Registro di Guerra.

Mescolando sostanze diverse il mago può ottenere delle pozioni magiche. Se contiene gli elementi giusti una pozione può far recuperare punti di Resistenza o di Volontà, oppure potenziare temporaneamente certe abilità, ad es. la Combattività. Con l'Alchimia si può anche modificare la natura delle sostanze, ad es. trasformare il piombo in oro, però bisogna avere a disposizione gli ingredienti e gli utensili necessari, ad esempio pestello e mortaio. L'impiego dell'Alchimia non diminuisce i punti di Volontà.
Se scegli questo Potere scrivi Alchimia sul Registro di Guerra.

Entrando in uno stato di meditazione il mago riesce a prevedere il futuro: così riuscirà a prendere la giusta

decisione di fronte a situazioni difficili o ambigue. Potrà sapere dove si trova una persona che ha incontrato in precedenza, o un oggetto che ha visto, e inoltre potrà determinare la vera natura di cose e persone misteriose. Esseri e oggetti dotati di poteri magici a volte non si lasciano individuare dalla Profezia.
Se scegli questo Potere scrivi Profezia sul Registro di Guerra.

Ponendo le mani sopra un oggetto, il mago riesce a ricostruire gli eventi che hanno avuto a che fare con quell'oggetto. Concentrandosi intensamente è in grado di visualizzare la scena nella sua mente, ma queste visioni sono spesso oscure e assumono la forma di indovinelli o di rebus. Ci sono oggetti magici che resistono alla Psicomanzia, e possono anche dare informazioni fuorvianti.
Se scegli questo Potere scrivi Psicomanzia sulRegistro di Guerra.

Il mago può mettersi in contatto con il regno degli spiriti. Se vuole parlare con i morti o evocare una presenza dall’al di là deve disegnare intorno a sé una grande stella a cinque punte ed entrare in meditazione; a questo punto, recitando la corretta formula magica, riesce a raggiungere il Livello Spirituale. Finché resta dentro la stella può considerarsi relativamente al sicuro. Se il morto evocato era stato onesto e virtuoso il mago può aspettarsi qualche aiuto e consiglio; ma il contatto con chi era stato malvagio e disonesto può essere un’esperienza pericolosa, e spesso fatale. Gli spiriti malvagi, una volta evocati. non vogliono tornare nel regno dei morti e possono tendere dei tranelli per farsi liberare dal mago. In ogni caso tutti gli spiriti, sia buoni che cattivi, chiederanno al mago qualche servizio: anche se si tratta di un compito difficile il mago deve portarlo a termine, altrimenti rischia la vita.

Se scegli questo Potere scrivi Evocazione sul Registro di Guerra.

L’Asta è la cosa più preziosa che hai; a vederla sembra un’asta come tante altre, ma è più resistente di qualsiasi metallo conosciuto. Sarà questa l’arma con cui affronterai i nemici, perché non sei molto esperto nelle altre armi. Dentro di sé l’Asta nasconde una energia potentissima che si libera al comando della tua volontà, e che scocca dalla punta con un lampo devastante. Ogni volta che liberi quest’energia perdi un punto di Volontà. Se vuoi rendere il tuo attacco più micidiale puoi impiegare più punti di Volontà, in modo da moltiplicare i punti di Resistenza persi dal nemico. Ad esempio, se decidi di impiegare tre punti di Volontà, tutti i punti di Resistenza persi dal nemico andranno moltiplicati per tre.

Se il tuo avversario resiste a uno di questi attacchi, oppure ti assale di sorpresa, dovrai sostenere un combattimento ravvicinato cercando di colpire l’avversario direttamente con l’Asta.

Se affronti un combattimento senza l’Asta togli sei punti dalla tua Combattività; se non hai proprio nessun’arma devi toglierne otto.

EQUIPAGGIAMENTO

Indossi la veste grigia e il mantello col cappuccio dei maghi Shanti. La tua unica arma è l'Asta: segnala sul Registro di Guerra nella casella "Armi". In spalla porti uno Zaino con dentro quattro Pasti (segnali nella casella "Pasti"), e in dotazione hai avuto una mappa dell'Impero di Shadastan (segnala nella casella "Oggetti Speciali") che devi tenere in tasca.

Se tra i Poteri Magici hai scelto l'Alchimia ricevi anche un Sacchetto da Erborista, che appendi alla cintura. Dentro trovi:

Due boccette vuote per le pozioni Una boccetta di salnitro

Una boccetta di zolfo

Segna questi quattro oggetti sul Registro di Guerra nella casella "Sacchetto da Erborista". Il Sacchetto può contenere al massimo sei oggetti.

È il tuo ultimo giorno sull'isola di Lorn, e i tuoi maestri ti offrono dei doni per il viaggio. L'usanza vuole che tu possa prenderne solo uno. Si tratta di:

Pugnale Ornato ("Oggetti Speciali"). Aggiunge un punto di Combattività.

Talismano Magico ("Oggetti Speciali"). Aggiunge due punti di Volontà.

Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Bevuta dopo un combattimento ti fa recuperare quattro punti di Resistenza. Ne hai una sola dose.

Quando hai scelto il tuo oggetto, segnalo sul Registro di Guerra alla casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica sul Diario di Combattimento i punteggi di Combattività, Volontà e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.
Asta Magica: in mano.
Zaino: in spalla.
Cibo: nello Zaino.
Pugnale Ornato: infilato nella cintura.
Talismano Magico: appeso a una catenina al collo.
Pozione di Vigorilla: nello Zaino.

Quante cose puoi portare?

Armamento: il numero massimo di armi che puoi portare è due. La tua Asta Magica conta come un'arma.
Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo otto oggetti, compresi i Pasti.
Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno ti verrà detto come portarlo.
Dobloni: sono le monete usate in queste terre, e vanno portate in una Borsa alla cintura.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra. nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: il tuo punteggio di Combattività dipende dall'Asta Magica. Se non ce l'hai quando affronti un combattimento ti ritrovi con sci punti in meno: se sci completamente senza armi, perdi otto punti. Se trovi un'arma durante il tuo viaggio puoi prenderla e usarla (ricorda comunque che il numero massimo di armi che puoi portare è due).
Zaino: durante il viaggio troverai vari oggetti utili, che forse vorrai tenere (ma ricorda che nello Zaino non puoi portare più di otto oggetti). Gli oggetti dello Zaino possono essere cambiati o eliminati quando vuoi, ma non durante i combattimenti.
Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Alcune volte questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volle ti sarà rivelato man mano che la storia procede.
Denaro: la moneta corrente in tutto il Shadastan è il Doblone. un piccolo dischetto di giada. Il concetto di denaro è estraneo al mondo degli Shanti, quindi inizi il tuo viaggio

sprovvisto di Dobloni; ma ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere i suoi Dobloni e metterli nella Borsa (comunque non più di cinquanta).
Cibo: durante il viaggio dovrai mangiare regolarmente. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare perdi tre punti di Resistenza.

REGISTRO DI GUERRA

POTERI MAGICI

1
2
3
4
5

ZAINO

1
2
3
4
5
6
7
8
Tra gli oggetti dello zaino vanno contati anche i pasti.

SACCHETTO DA ERBORISTA (Massimo 6 oggetti)

1
2
3
4
5
6
Puoi portare il sacchetto solo se hai il potere dell'Alchimia

PASTI

-3 RES se non hai un pasto quando ti viene ordinato di mangiare

BORSA

massimo 50 Dobloni

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l’occasione di combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Oberon in combattimento è di uccidere il nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza, cercando di perderne il meno possibile.
All’inizio del combattimento bisogna riportare nelle apposite caselle del Diario di combattimento i punteggi di Resistenza dì Oberon e del nemico.
Il combattimento si svolge così:
1. Calcola il tuo punteggio di Combattività (ricordando che se non hai l’Asta Magica devi togliere sei punti, e che se sei completamente senz’armi devi toglierne otto).
2. Da questo numero sottrai il punteggio di Combattività del nemico. Questo è il Rapporto di forza, che devi segnare nell’apposita casella del Diario di Combattimento.
3. Se stai usando l’Asta devi decidere quanti punti di Volontà vuoi impiegare (ricorda che devi impiegare almeno un punto). Segna questo numero nella casella “Volontà” del Diario di Combattimento; se non hai l’Asta non segnare niente.
Esempio
Oberon (Combattività 15, Volontà 23) cade in un’imboscata tesa da un nemico (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, però ha la sua Asta Magica. Sottraendo dal suo punteggio di Combattività quello del nemico si ottiene

un Rapporto di Forza di -5 (15 - 20 = -5), che va segnato nell'apposita casella del Diario di Combattimento. Oberon decide di usare due punti di Volontà, quindi segna questo numero nell'apposita casella.

4. Dopo aver calcolato il Rapporto di Forza e aver deciso quanti punti di Volontà vuoi impiegare, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

5. Ora vai alla tabella Risultati di Combattimento, che si trova in fondo al libro; nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza mentre nelle colonne ai lati sono segnati i numeri della Tabella del Destino. Fai l'incrocio tra il Rapporto di Forza che hai calcolato e il numero uscito dalla Tabella del Destino: in questo modo trovi i punti di Resistenza persi da Oberon e dal nemico ("N" indica i punti persi dal nemico, "OB" quelli persi da Oberon). Se hai usato l'Asta Magica, e se hai impiegato più di un punto di Volontà, i punti di Resistenza persi dal nemico devono essere moltiplicati per il numero di punti di Volontà impiegati.

Esempio

Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è -5, e che Oberon ha deciso di impiegare due punti di Volontà in questo combattimento. Se dalla Tabella del Destino esce ad esempio un 6, il risultato di questo combattimento sarà:

"OB" perde 4 punti di Resistenza,

"N" perde 5 punti di Resistenza che vanno moltiplicati per 2, quindi perde in tutto 10 punti di Resistenza.

6. Ora devi segnare i nuovi punteggi di Resistenza di Oberon e del nemico sul Diario di Combattimento, e inoltre

devi segnare la diminuzione del punteggio complessivo di Vo- ; lontà di Oberon.

7. Se non hai istruzioni diverse, o non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere affrontando un altro scontro, e cioè:

8. Riprendi dal punto n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Oberon arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Oberon l'avventura è finita. I Se muore il nemico Oberon continua, ma ovvia- j mente con meno punti di Resistenza e di Volontà.

Fuga dal combattimento

Durante il tuo viaggio puoi avere la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola quanti punti di Resistenza hai perso alla fine dello scontro e toglili dal punteggio di Resistenza totale. Questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

TABELLA DEL DESTINO

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

Rapporto di forza

Numero del Destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2
	LS	M	M	–8	–6	–6	–5
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3
	LS	M	–8	–7	–6	–5	–5
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4
	LS	–8	–7	–6	–5	–5	–4
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5
	LS	–8	–7	–6	–5	–4	–4
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6
	LS	–7	–6	–5	–4	–4	–3
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7
	LS	–6	–6	–5	–4	–3	–2
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8
	LS	–5	–5	–4	–3	–2	–2
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	–4	–4	–3	–2	–1	–1
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	–3	–3	–2	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO

Rapporto di forza

Numero del Destino		0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	LS	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	LS	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	LS	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	LS	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

M = MORTO

QUALCHE AVVERTIMENTO

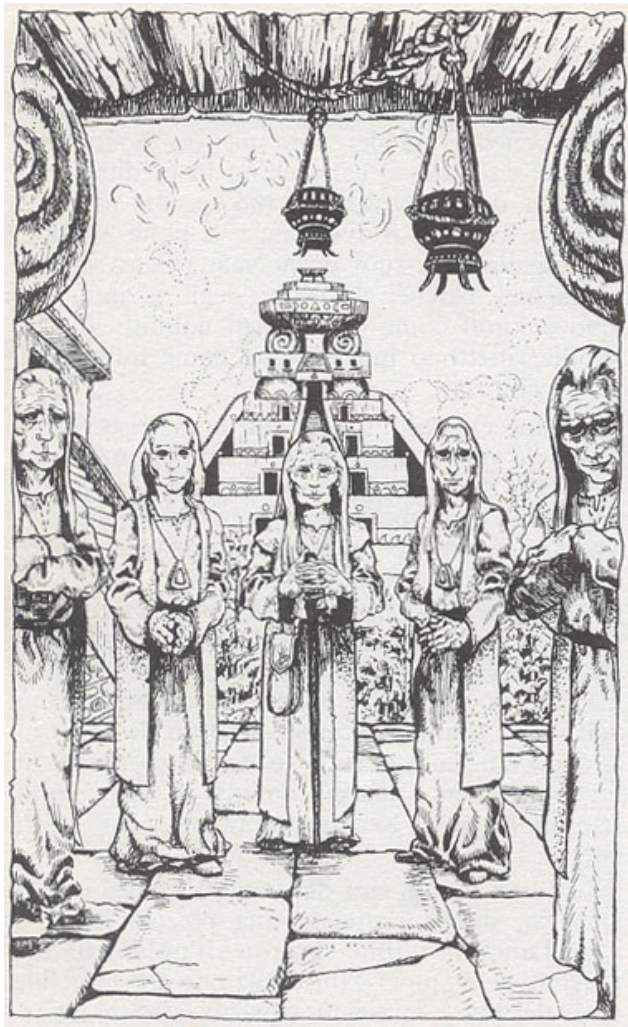
Stai per intraprendere una missione molto pericolosa, in una terra misteriosa e dominata da presenze malvage. Adopera la mappa che trovi all’inizio del libro per orientarti, e prendi qualche appunto delle cose che ti sembrano più interessanti.
Troverai anche molte cose che ti possono essere di aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno nelle prossime avventure di Oberon, altri invece potrebbero essere dei falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.
Non sprecare i tuoi punti di Volontà, perché quella è la fonte dei tuoi Poteri Magici e dell’energia racchiusa nell’Asta. Se il tuo punteggio di Volontà arriva a zero ti troverai in una condizione di estrema debolezza, vulnerabile agli attacchi e incapace di reagire.
Segui i sentieri della saggezza, giovane Oberon, fuori di essi incontrerai solo distruzione e rovina.
Buona fortuna!

Questa
pergamena
attesta che
è un mago
Shanti

1 (fig. 1)

È una mattina grigia e fredda, tra poco partirai dall'isola di Lorn. Con il cuore in tumulto entri nel sacro tempio di Amida, dove ricevi la silenziosa benedizione dei tuoi maestri. Sono tutti intorno a te, con il capo chino in meditazione. Alla fine della cerimonia il tuo vecchio amico e maestro Maiteya si avvicina, e ti pone le mani sulle spalle. Nei suoi occhi vedi riflessa la tua immagine, perché gli occhi degli Shanti non sono colorati come quelli degli uomini: le loro pupille riflettono luci e figure come frammenti di specchio.

"Giovane Oberon" ti dice con un sorriso splendente, "è giunto il momento della partenza: lontana è la meta, e periglioso il viaggio, ma tieni lontano dal tuo cuore tanto la paura che l'eccessivo ardire. Anche se viaggi accompagnato dalla sapienza e dalla benedizione Shanti, anche se porti con te la forza dell'Asta Magica, i tuoi alleati più preziosi saranno il silenzio e la prudenza: tempera il coraggio con la cautela. Per prima cosa devi scoprire dove si nasconde la tribù dei Kundi, l'antico Popolo Perduto di Lara. In te sono concentrate tutte le nostre speranze, tu sei lo strumento che ci consente di agire: sarai sempre presente alla nostra mente e ai nostri cuori".

Senza una parola esci dal tempio e raggiungi la spiaggia, dove ti attende una piccola barca a vela. Lanci un ultimo sguardo all'isola della tua giovinezza e spingi l'imbarcazione tra le gelide onde del Mare dei Sogni.

(fig. 1) Con il cuore in tumulto entri nel sacro tempio…

Con un salto sei a bordo, e alzando la vela al vento fai rotta verso ovest.

Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usare questo potere magico durante la traversata, vai al **202**.
Se non possiedi questo potere, o non vuoi usarlo, vai al **168**.

2

Il sentiero segue il corso del fiume Azan che serpeggia tra le risaie; laggiù a sud si apre il bacino di Azagad, un enorme anfiteatro di roccia dalle pareti a picco sul cui fondo si alzano torri di calcare scolpite dagli agenti atmosferici. Per non segnalare la vostra presenza vi tenete lontani dalle poche cascine che punteggiano qua e là le enormi distese di riso.
Camminate per due lunghi giorni, durante i quali devi fare due Pasti se non vuoi perdere sei punti di Resistenza. I quadrati regolari delle risaie lasciano alla fine il posto a una piatta distesa non coltivata, dove non c’è traccia di presenza umana. Per la notte vi accampate al riparo di una piccola altura.

Vai al **24**.

3

Lasciate la strada e vi inoltrate fra gli alberi, fino a raggiungere una radura protetta da un enorme albero di acacia.
Decidi di fare tappa qui. Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza, e inoltre devi dare altri due Pasti a Tanith e a Chan, ricordandoli di cancellarli tutti e tre dal Registro di Guerra.
Siete senza coperte, ma accendere un fuoco non sarebbe prudente. Per fortuna è una tiepida notte. Tanith e Chan insistono perché tu dorma tutta la notte, e si offrono di fare i turni di guardia; con un sorrisetto fai notare che è la prima volta che si trovano d'accordo su qualcosa.

Se vuoi accettare la loro offerta, vai all'**85**.
Se preferisci fare tu il primo turno, vai al **275**.

4

Aiutandoti con l'Asta salti sul tronco dell'albero caduto, e da lì riesci ad aggrapparti ai rami bassi di uno degli alberi giganteschi che crescono tutto intorno. L'aria umida e fetida ti dà un senso di soffocamento e ti brucia la gola; con molta difficoltà cominci ad arrampicarti, mentre le file di insetti avanzano senza tregua verso di te.
Stringendo i denti cerchi di non pensare al dolore della gamba ferita. Ad un certo punto guardi in su e vedi con

orrore che una fila di Mantidi giganti è riuscita ad arrivare sul ramo sopra di te. mentre quelle che ti seguono sono ormai vicinissime. Disperato ti sposti lungo un ramo esterno, ma è tutto inutile: tra un attimo ti saranno addosso. Con un ultimo sforzo impieghi tutti i punti di Volontà che ti restano per cercare di liberare il ramo dagli insetti.

Vai al **350**.

5

Mandi un lampo di energia contro la pianta che sta minacciando Chan e la distruggi, ma questo sforzo ti costa due punti di Volontà.
Improvvisamente però ti accorgi che le liane ti stanno afferrando alle gambe. Cadi a terra, e già una liana ti stringe la gola trascinandoti verso gli aculei velenosi di un altro cespo di Yaku. Sei mezzo soffocato, e perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **42**.

6

Avanzate faticosamente nel territorio dei Denti di Drago. Il sole picchia implacabile sulle vostre teste. Perdi quattro punti di Resistenza a causa dell’insolazione finché arrivate

in vista della Muraglia di Azakawa, la gigantesca parete rocciosa che si estende a ovest e a est fin dove può giungere lo sguardo.
Continuate il cammino, ansiosi di raggiungere il territorio di Azanam prima possibile.

Vai al **325**.

7

Vieni a sapere che la ragazza si chiama Tanith. È una novizia nello studio delle arti occulte ed è al servizio di Mamma Uba, sua tutrice e maestra. La ragazza è molto bella, con lunghi capelli neri scarmigliati e un magnifico paio di occhi verdi. “Dicono che sei un mago, e che hai sfidato la parola della Pietra Kazim” dice guardandoti con curiosità.
“Proprio così” rispondi, e ti accorgi che in fondo non ti dispiace far colpo su questa bellezza selvaggia.
“È un vero peccato” dice scuotendo la testa. “Mamma Uba ti metterà alla tortura. I seguaci di Shazarak usano dei metodi molto brutali; questa notte sarai condotto nella Stanza delle Tenebre, dove saprai cosa vuol dire il dolore e la paura”.
“Devo assolutamente fuggire da qui” dici all’improvviso con voce tremante. “E tu forse mi puoi aiutare”.
Tanith ti guarda con un’espressione mista di paura e attrazione: “No..., no... non posso. È troppo pericoloso ... non posso farlo!” Dalla tasca della veste prende un fiore

secco e lo strofina tra le mani, lasciandone cadere la polvere sul tuo cibo. “Cosi affronterai con più forza questa prova terribile” dice con voce accorata, “di più non posso fare”.
Si alza in piedi cercando di nascondere il turbamento che si legge nei suoi occhi. “Mi dispiace” sussurra, e scompare.

Vai al **270**.

8

La grotta è grande appena per contenerti, ma subito vedi uno stretto passaggio che porta verso l’alto. Sul pavimento della grotta aleggia la strana nebbiolina del Lago Shenwu, illuminando fiocamente le pareti irregolari.
Sei stanco e hai bisogno di dormire.

Se vuoi dormire nella grotta, vai al **14**.
Se preferisci entrare nel passaggio, vai al **19**.

9

Riesci a resistere all’attacco della Mantide, ma ben presto tutto il nido ti è addosso. Nel giro di pochi minuti resti spolpato fino all’osso.
Qui si conclude tragicamente la tua missione.

10

Ti alzi e vai verso Tanith, che ti guarda con un’espressione spaventata:
“Oh, Oberon” dice con un singhiozzo, “non ce l’ho fatta, mi dispiace...”

Se hai la pietra Kazim di Mamma Uba, vai al **51**.
Altrimenti vai al **102**.

11

Prima che gli Shaddaki arrivino troppo vicino ne uccidi uno con un lampo di energia. Perdi un punto di Volontà. L’altro guerriero si è fermato, ma ben presto alle tue spalle sopraggiungono altri Shaddaki; sono armati di balestre e le stanno puntando contro di te.
“Arrenditi o sei morto!” grida uno di loro, l’ufficiale.

Se vuoi arrenderti, vai al **300**.
Se decidi di attaccarli, vai al **66**.
Se vuoi fuggire via, vai al **20**.

12

Perdi tre punti di Volontà, ma riesci ad aprirti un passaggio tra le piante mortali. Finalmente arrivate al bacino di Azagad, in vista della Muraglia di Azakawa.

Vai al **325**.

13

La foresta è molto vicina, ed è una notte senza luna; fortunatamente nessuno vi ha visto. Acquattati nel sottobosco al limite della foresta vedete passare a rotta di collo il carro degli Shaddaki con le sue minacciose ruote falcate.
Restate per qualche minuto in attesa, ma il carro non ritorna.

Vai al **75**.

14

È un sonno dal quale non ti sveglierai più: i vapori venefici trasformano questa grotta in una tomba, e il tuo corpo non verrà più ritrovato.
La tua missione è fallita.

15

Vi lasciate alle spalle le colline di Chansi e risalite il corso del fiume Suni. Tanith continua a far provvista di piccoli animali, ma è uno spettacolo a cui non riesci ad abituarti. È Chan a fare da guida, e questa volta non incontrate nessuna pattuglia di Shaddaki.

Non hai bisogno di impiegare i tuoi poteri magici, quindi recuperi un numero di punti di Resistenza e Volontà pari alla metà del tuo punteggio attuale (Ricorda però che i punti di Resistenza non possono superare il livello di partenza).

Vai al **218**.

16

Quando dici che per te venti Dobloni vanno bene, il vecchio si stropiccia le mani soddisfatto. Ti porge le venti monete, che riponi nella Borsa. Segnale sul Registro di Guerra.
Cerchi di tirargli fuori qualche informazione, e gli fai delle domande sul Popolo Perduto di Lara. Ma quello non ha nessuna voglia di parlare, evita di guardarti negli occhi e si sposta imbarazzato da un piede all'altro; evidentemente non vede l'ora di andarsene.
“Prova alla locanda della Luna Ridente, laggiù in fondo alla strada” borbotta alla fine. “È sempre piena di viaggiatori che portano notizie fresche”.
Guardando nella direzione indicata vedi una strada stretta e buia che si allontana dalla zona del porto, e quando ti volti di nuovo verso di lui scopri di essere rimasto solo: il pescatore è scomparso nella notte.

Se vuoi imboccare la strada, vai al **200**.
Se preferisci esplorare la banchina, vai al **100**.

17

Appena entri nell’acqua densa e fangosa ti sfugge un grido di dolore. La carne ti brucia come al contatto col fuoco. Cadi nelle acque velenose del lago Shenwu e anneghi rapidamente.
Le acque maledette hanno fatto un’altra vittima, e tu hai fallito la tua missione.

18 (fig. 2)

A quanto pare i tuoi nuovi compagni ripongono molta fiducia nelle lue capacità; una fiducia che viene appena scossa quando confessi di non avere le idee molto chiare su dove andare. Gli spieghi che il tuo scopo è di ritrovare il Popolo Perduto di Lara, senza dire niente di più, e chiedi a Chan di farti da guida. “ln ogni modo non avete l’obbligo di seguirmi, siete liberi di fare come volete”.
“Per quanto riguarda me non saprei dove altro andare” dice Tanith. “E poi Mamma Uba era una padrona crudele, e io voglio aiutare chiunque si opponga al dominio del re negromante”.
“Lo stesso vale per me” dice Chan. “Il problema è dove andare, anche se una cosa è certa: dobbiamo muoverci, gli Shaddaki si saranno già messi in caccia”.
Chiedi se hanno qualche proposta. Secondo Chan la cosa migliore è andare a sud, verso il territorio di Azanam, dove

(fig.2) È giunto il momento di fare il punto della situazione.

secondo lui ci sono maggiori probabilità di ritrovare il Popolo Perduto. Sarà ben contento di farti da guida.
“E se non è così?” chiede Tanith. “Avremo fatto un sacco di strada per niente in un territorio molto pericoloso. Ci serve un consiglio, piuttosto. A tre giorni di cammino verso nord vive il saggio Jana, un eremita chiamalo Colui-che-non-ha-padroni. Posso condurti da lui”.

Se hai un Medaglione dei Redentori, vai al **264**.
Se vuoi seguire il consiglio di Chan. vai al **190**.
Se vuoi consultare il saggio Jana. vai al **134**.

19

Il passaggio e molto stretto e devi procedere carponi. È in leggera salita, e man mano che prosegui ti accorgi che si restringe sempre più; a un certo punto cominci a temere di restare intrappolato nella totale oscurità. Ma finalmente, con tuo grande sollievo, le pareti si allargano e riesci ad alzarti in piedi, affannato e coperto di sudore freddo. È buio pesto, ma hai l’impressione di trovarti in una specie di caverna.

Se hai una Torcia e un Acciarino e vuoi fare un po’ di luce per guardarti attorno, vai al **35**.
Se preferisci perdere un punto di Volontà per accendere debolmente la punta dell’Asta Magica, vai al **46**.
Se non hai nessuno di questi oggetti, o non vuoi usarli, vai al **59**.

20

Nei pochi secondi di vita che ti restano capisci di aver preso la decisione sbagliata: i guerrieri Shaddaki non hanno alcun problema a colpire un uomo nella schiena, e sei raggiunto immediatamente da una freccia.
È uno sbaglio che paghi con la vita.

21

Vi incamminate verso la strada, ma con grande sorpresa di Chan trovate che è deserta. “Strano” dice perplesso, “di solito c’è molto traffico di mercanti”.
Dopo tre ore vedete un carrozzone fermo sul bordo della strada. Un gruppetto di uomini è seduto intorno a un fuoco. “Aspettate qui” dice Chan, “vado a chiedere a quei mercanti qualche notizia sulla strada”.
Torna dopo un po’, con in mano una daga e sorridendo soddisfatto. “Un affarone! Solo 5 Dobloni, e ne vale almeno 20! Cosa faremmo noi mercanti se non ci fossero degli sciocchi in giro?”
“E la strada?” chiede Tanith con impazienza. “Hai scoperto perché è vuota?”
“I guerrieri Shaddaki ci stanno cercando. Hanno chiuso strade e ponti; questi mercanti erano in viaggio e sono rimasti bloccati qui”.

“D’ora in poi dovremo tenerci al riparo della foresta” dici preoccupato. Vi inoltrate fra gli alberi e continuate il cammino.

Vai al **39**.

22

Corri su per la galleria ma dopo un po’ sei costretto a fermarti; la volta è molto bassa e regna una totale oscurità. Non riesci a vedere neanche la mano che tieni protesa davanti.
Se hai una Torcia e un Acciarino puoi fare un po’ di luce. Se non ce l’hai, o preferisci non usarla, impiegando un punto di Volontà puoi rendere luminosa la punta dell’Asta. Questa luce resterà accesa finché vuoi, senza dover impiegare altri punti di Volontà.

Se vuoi continuare al buio, vai al **122**.
Se vuoi illuminare la strada, vai al **334**.

23

Vai verso destra con passo leggero, seguito da vicino da Chan. In fondo al corridoio ci sono due scale che salgono.

Se possiedi il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **92** (prendi nota del numero 23, perché dovrai tornarci tra poco).
Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai al **137**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **321**.

24

Cadi in un sonno agitato, popolato di sogni misteriosi. Ti svegli di colpo nel cuor della notte, e vedi Tanith accovacciata accanto alle ultime braci del falò che mandano dei bagliori giallastri.

Se vuoi sapere cosa succede, vai al **10**.
Se preferisci far finta di dormire, vai al **33**.

25

Riconosci la piccola anticamera dove Mamma Uba ti ha sottoposto alla prova della verità con l'aiuto della Pietra Kazim. La terribile sfera splendente è posta su un tavolino al centro della stanza, ed emana una debole luce.

Se vuoi prenderla, vai al **77**.
Se vuoi andartene subito, vai al **129**.

26

Dando un’occhiata indietro vedi un omino dalla faccia di furetto che si muove lungo i muri, cercando di evitare la luce delle torce. Ti stanno seguendo.

Se vuoi far finta di niente, vai al **97**.
Se vuoi affrontare il misterioso individuo, vai al **166**.
Se preferisci lasciare la piazza del mercato e correre via, vai al **241**.

27

Con l’Asta ancora crepitante di energia che illumina la viuzza, torni indietro e corri verso la strada.

Vai al **195**.

28

Con un agile movimento ti alzi in piedi sulle spalle di quelli che ti stanno portando, e con un salto mortale all’indietro finisci sulla folla che ti sta seguendo. La caduta è attutita dai loro corpi, e ti rimetti in piedi illeso.
Senti le grida di dolore della gente, mentre due guerrieri Shaddaki si aprono a colpi di spada un varco tra la folla.

Se vuoi dare una mano a quella gente, vai al **308**.

Se preferisci scappare approfittando della confusione, vai al **336**.

29 (fig. 3)

Man mano che il fiume comincia a restringersi le acque dell'Azan, finora limpide e chiare, si fanno torbide e scure. Lungo le rive ci sono delle anse di acqua morta e zone paludose dove crescono grovigli di rampicanti. Queste liane sono in realtà i rami di una pianta chiamata Yaku, e si protendono verso le pozze d'acqua o la corrente del fiume. Il cuore della pianta è costituito da un cespo di foglie acuminate, e Chan ti raccomanda di tenerti lontano da queste spine velenose.
Diventa sempre più difficile seguire la riva del fiume, i grovigli di liane bloccano quasi completamente il passaggio.

Se vuoi allontanarti dal fiume e da questo terreno pericoloso, vai al **54**.
Se preferisci continuare lungo il fiume, che è la via più diretta per raggiungere la Muraglia di Azakawa, vai al **104**.

(fig. 3) Sul terreno paludoso crescono delle strane piante munite di tralci lunghi come tentacoli.

30

È impossibile capire da quale pianta provengono quelle liane, quindi sei costretto a lanciare un lampo di energia tutt'intorno, e perdi due punti di Volontà.
Era la cosa migliore da fare: sei riuscito a liberarti dalle liane. Sei salvo... per il momento.

Vai al **128**.

31

Sei molto stanco. Chiudi gli occhi e chiedi aiuto agli spiriti del Livello Materiale. Finisci di recitare la formula ma non succede niente. Poi si sente come un forte scroscio d'acqua, e più a monte sulla corrente si alza un'onda gigantesca. La sua cresta spumeggiante assume la forma di una mano protesa; improvvisamente le liquide dita si chiudono a pugno e piombano sul ponte mandandolo in mille pezzi.
"Wow!" esclama Tanith, con gli occhi colmi di ammirazione.
Lo sforzo ti è costato un punto di Volontà.

Vai al **75**.

32

Maneggi abilmente l’Asta, in modo da evitare il contatto con quella bestia velenosa. Il Quoku è risalito, e sta volteggiando prima di attaccare di nuovo.
Improvvisamente scende in picchiata verso Chan.

Se vuoi colpirlo con l’Asta da lontano, vai al **107**.
Se vuoi tentare di avvicinarti a Chan per difenderlo, vai al **57**.

33

Tanith sta dicendo delle parole sommesse, sembra che parli col fuoco. “No madre, non lo farò... non posso...” La sua figura minuta si staglia contro il bagliore delle braci, è in preda a un tremito violento, a quanto pare è molto sconvolta. Forse la sua coscienza è turbata?

Se hai la Pietra Kazim, vai al **51**.
Se vuoi avvicinarti, vai al **90**.
Se vuoi lasciare Tanith sola con se stessa, vai al **69**.

34

Il vicolo è deserto. Scrutando nel buio avanzi cautamente. Improvvisamente qualcuno ti afferra alle spalle e ti punta un coltello alla gola.

“Voltati” bisbiglia una voce minacciosa, “ma lentamente, altrimenti ti sgozzo. E tira fuori il denaro”.
Senza fare movimenti bruschi ti giri verso il ladro.

Se non hai denaro, o non vuoi darglielo, vai al **76**.
Se preferisci dargli i soldi che hai, vai al **133**.

35

Ti appare una piccola stanza dalle pareti levigate; non sembra una caverna naturale, ma neppure opera dell’uomo. Il pavimento è cosparso di foglie morte, pezzetti di legno, frammenti di ossa, e su tutto un velo di polvere. C’è un’altra galleria che esce da qui, un po’ più ampia di quella da cui sei arrivato; dall’imboccatura spira una fresca corrente d’aria.
Stai cadendo dal sonno, quindi mandi al diavolo ogni precauzione e decidi di fare una dormita: è chiaro che qui non ci mette piede nessuno da anni.

Vai al **59**.

36

“Mi chiamo Tanith” dice la ragazza. “E tu?” Le dici il tuo nome, sconcertato per la sua imperturbabilità.

“Io sto imparando i primi segreti della stregoneria sotto la guida di Mamma Uba” prosegue. “Mamma Uba dice che tu sei un mago. È così?”
“Certo che è così” rispondi con una punta di orgoglio. Ti rendi conto che stai cercando di far colpo su questa giovane donna: è molto bella, con i capelli neri un po’ in disordine, con due occhi verdi e penetranti.
“È un vero peccato. Mamma Uba ti metterà alla tortura, come fa con tutti i nemici di Shazarak. Ti porterà nella Stanza delle Tenebre”.
“Devo fuggire assolutamente” le dici prendendole la mano. “Tu forse puoi aiutarmi”. Il tuo slancio improvviso sembra turbarla.
“Ho spesso desiderato di andarmene da qui” dice fissando lo sguardo nel vuoto. “Mi porterai via con te?”
“Sì... lo farò” rispondi, con la voce vibrante. Lei è immobile, con il volto senza espressione. “Fai presto a parlare, tu” ribatte bruscamente, e scoppia in una risata. “Ci vuol altro che un ragazzino e un vecchio ciccione per portarmi fuori di qui”. Si gira e se ne va, senza degnarti di un’occhiata, lasciandoti con tutte le speranze infrante.
“Quella ti sta prendendo in giro” dice Chan. “I seguaci di Shazarak si compiacciono della loro crudeltà”. Finite il vostro pasto, rimuginando su come trovare il modo per uscire da questa situazione.

Se vuoi cercare di dormire in modo da essere bene in forze, vai al **201**.
Se non vuoi dormire, vai al **144**.

37

Perquisisci rapidamente il corpo e trovi le Chiavi della Prigione (un Oggetto Speciale che devi segnare sul Registro di Guerra) e in più tre Dobloni. Puoi prendere queste cose, e in più il suo Pugnale.
Non ci sono altre uscite dalla stanza, quindi ti dirigi verso l'altra scala.

Vai al **137**.

38

Per tre giorni seguite il fiume Suni nel cuore della foresta. Non avete provviste, ma è Tanith che procura il cibo per tutti. Dispone di un potere quasi magico sopra gli animali, riesce a ipnotizzarli e ad attirarli a sé con delle parole incomprensibili; poi li afferra e freddamente gli tira il collo.
Durante il cammino riuscite ad evitare tutte le pattuglie di Shaddaki che vi stanno alle costole; siccome non devi impiegare i tuoi poteri magici recuperi due punti di Volontà e quattro di Resistenza.
Lungo il fiume crescono dei ciuffi di Vigorilla, e decidi di coglierne un po'; se hai il potere dell'Alchimia puoi metterne un po' da parte nel Sacchetto da Erborista; quando la mangerai ti darà quattro punti di Resistenza (ricorda di prenderne nota). Se non hai il potere dell'Alchimia devi

mangiarla subito per recuperare i quattro punti di Resistenza, e non puoi portarla con te.
Mentre stai raccogliendo le piantine, tre Shaddaki sbucano dalla foresta. Vi hanno teso un'imboscata.

Vai al **117**.

39 (fig. 4)

Tenendosi sempre al coperto sul limite della foresta, Chan vi guida lungo un sentiero battuto. Improvvisamente si ferma, tende l'orecchio e rimane ad ascoltare. “Cosa c'è?” sussurri.
“Ho sentito un grido davanti a noi. Ascolta!” In effetti si sentono delle voci agitate, e il cozzare delle armi. Fate qualche passo avanti, tendendo gli occhi nel fitto sottobosco. Sei cavalieri con pesanti armature, vestiti di rosso e blu, stanno difendendo un carro fermo al centro di un ponte di pietra dall'attacco di una ventina di guerrieri Shaddaki. Sopra il carro c'è un uomo riccamente vestito che osserva il combattimento con occhi spaventati. Benché i cavalieri siano dei forti combattenti, come prova il numero dei nemici caduti, diffìcilmente riusciranno a tenere la posizione.
“Non ce la faranno” dici sottovoce.
“Guarda che non sono semplici soldati. Vedi l'emblema che portano sullo scudo, la montagna sormontata da due stelle? È l'insegna reale di Durenor, e questi sono Cavalieri della

(fig. 4) Il carro è difeso dai cavalieri coperti di pesanti armature.

Montagna Bianca, nobili guerrieri di quel lontano regno delle Terre Libere”.

Se vuoi andare in aiuto dei Cavalieri della Montagna Bianca, vai al **55**.
Se vuoi evitare il luogo della battaglia per continuare il cammino verso sud, vai al **208**.

40

Fuggi via dalla zona del porto, sgusciando nell’ombra dei portoni come una belva braccata. Non ci sono case qui, solo magazzini, e l’unico rumore che si sente è quello dei tuoi passi di corsa.
Arrivi a un incrocio, da cui partono a destra e a sinistra delle viuzze.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **64**.
Se vuoi prendere la viuzza a sinistra, vai al **223**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **76**.
Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **195**.

41

State fuggendo lungo un tortuoso corridoio, su cui si affacciano molte porte, ma è impossibile sapere quale

potrebbe essere quella giusta. Improvvisamente, con un brivido lungo la schiena, vedi che in fondo al corridoio è comparsa una figura che regge una lunga asta.

Vai al **349**.

42

Sei avvinto da un numero sempre crescente di liane che ti avvolgono da ogni parte. Chan tenta di tagliar via il tralcio che ti sta stringendo la gola, ma ormai gli aculei velenosi della pianta sono a pochi centimetri dal tuo viso. Siete entrambi prigionieri di una vera e propria ragnatela vegetale. Ti sfugge l’Asta di mano, e rotola fuori dalla tua portata. È questione di vita o di morte, e devi fare qualcosa subito.

Se possiedi il Pugnale Ornato dei tuoi maestri Shanti e vuoi tentare di colpire la pianta Yaku prima di essere punto dalle spine velenose, vai al **216**.
Se possiedi, oltre all’Asta, un’altra Arma, e vuoi colpire con questa il cuore della pianta, vai al **262**.
Se vuoi dire a Chan di affondare la sua spada nel cespo di Yaku, vai al **119**.

43

Il lago è molto grande. Il frastuono della cascata è assordante; l'acqua cade per centinaia di metri facendo ribollire il lago, ma solo in una zona ristretta. Tutt'intorno la superficie è sorprendentemente calma, e nell'aria grava una strana nebbiolina
che sembra rischiarare le putride acque giallastre. Sui bordi del lago il terreno è completamente spoglio, non c'è traccia di vita. Vuoti lo Zaino di Chan e trovi:

Cibo sufficiente per tre Pasti
Una Boccetta di Vigorilla (che fa recuperare due punti di Resistenza)
Due Torce
Una Fune
Un Acciarino

Se vuoi prendere qualcosa, segnalo sul Registro di Guerra.
Nella nebbia aleggiano dei vapori acri e soffocanti che bruciano i polmoni. Sollevi lo sguardo verso le ripide pareti che si estendono a est e a ovest in un ampio semicerchio. Lassù si estende il territorio di Azanam, è là che devi arrivare.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **143**.
Se vuoi esplorare la zona intorno al lago Shenwu, vai al **68**.
Se vuoi cercare il modo di scalare la parete, vai al **118**.

44

Con un colpo micidiale spacchi in due la testa del Quoku, che si accascia con un urlo agghiacciante e si dibatte per qualche secondo prima di esalare l’ultimo respiro. È una vittoria che non ti dà gioia, perché il corpo di Chan è ancora sotto la massa repellente del mostro.

Se vuoi spostare il cadavere del Quoku, vai al **317**.
Se pensi che sia inutile, e preferisci allontanarti lungo il bordo della voragine, vai al **335**.

45

Sali una piccola rampa di scale e trovi una porta di legno, chiusa. Senti delle voci attutite, interrotte ogni tanto da scoppi di risa.

Se vuoi aprire la porta, vai al **312**.
Se vuoi tornare indietro per prendere l’altra scala, vai all’ **80**.

46

Impiegando un punto di Volontà fai diventare luminosa la punta dell’Asta: le ombre si aprono e riesci a distinguere le pareti e la volta di una caverna. Dentro non c’è nessuno.

Vai al **35**.

47

Il tunnel finisce alla base di un pozzo quasi verticale; la luce del sole ti ferisce gli occhi. Imprecando dentro di te afferri una radice che spunta dalla parete del pozzo e cominci ad arrampicarti, anche se l'apertura è talmente stretta da renderti difficili i movimenti. Quando sei a metà ti ritrovi bloccato e non riesci a muoverti.
La prima Mantide è ormai sotto di te, e cerca di afferrarti le gambe. Senti un dolore bruciante alla gamba destra quando uno schizzo di acido ti raggiunge portando via la carne fino all'osso. Perdi otto punti di Resistenza.
Con un grido disperato fai un ultimo sforzo e riesci a tirarti fuori, anche se non senti quasi più la gamba. Sbuchi in una vasta radura, circondata da alberi grandissimi e fitti cespugli.

Vai al **146**.

48

Il ponte è molto largo, e lo scudo di energia ti porta via tre punti di Volontà. Questo terribile sforzo ti è costato molto caro; le gambe ti cedono e cadi a terra semisvenuto. Tanith e Chan ti rimettono in piedi e ti trascinano al riparo nella foresta.

Vai al **75**.

49

Prendi un respiro profondo e cominci a correre verso la voragine. Arrivato sul bordo spicchi il salto e ti protendi disperatamente verso l'altra parte. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
Se hai l'Amuleto d'Argento del saggio Jana aggiungi 1 al numero che esce. Se il tuo punteggio di Volontà è superiore a 10, aggiungi 2.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **274**.
Se va da 4 a 8, vai al **342**.
Se va da 9 a 12, vai al **210**.

50

Stai per arrivare al cancello che chiude la zona del porto quando vedi arrivare i carri da combattimento Shaddaki. La folla si disperde, ma è impossibile sfuggire alle tremende ruote falcate: impietrito dall'orrore vedi la gente di Suni massacrata senza pietà.
Ad un tratto uno dei carri si dirige verso di te. Sulla bocca del cocchiere echeggia una folle risata, e i suoi occhi sono completamente bianchi, privi di pupilla. Devi agire subito, prima che il carro ti arrivi addosso.

Se vuoi infilarti nella stretta strada a destra, vai al **40**.
Se vuoi fermarti e combattere, vai al **155**.

51

Dai un’occhiata al fuoco e vedi tra le braci la Pietra Kazim; Tanith deve averla presa dallo Zaino mentre dormivi (devi cancellare questo Oggetto Speciale dal Registro di Guerra). Fissando attentamente la Pietra vedi il volto scheletrico di Mamma Uba che ti sta guardando: “Ora sei in mio potere, giovane stolto” sibila tra i denti.
Il fuoco sta riprendendo vigore e le fiamme si alzano di nuovo.

Vai al **102**.

52

Il mattino seguente ti svegli spossato e distrutto, durante il sonno hai perso un punto di Volontà a causa della terribile esperienza.
“Dobbiamo andare avanti” ti esorta Chan, “altrimenti il suo sacrificio sarà stato inutile”.
Sai che ha ragione; raccogli le forze e ti alzi in piedi, metti in spalla lo Zaino e ti prepari a partire. “Se manteniamo un

buon passo arriveremo al bacino di Azagad questo pomeriggio” dice Chan.
Più tardi, quando il sole è alto nel cielo, ti rendi conto che l’aria è terribilmente calda e pesante; la pianura intorno è arida e spoglia, punteggiata qua e là di massi e rocce sparse. Avete davanti a voi giorni e giorni di viaggio, e le provviste stanno calando a vista d’occhio. Man mano che ci si avvicina al lago Shenwu il fiume diventa sempre più stretto. Sullo sfondo compare la Muraglia di Azakawa. interrotta dal lungo filo della cascata Shenwu. Lassù si estende il territorio di Azanam, dove vive il Popolo Perduto di Lara.
Chan ti indica una baracca di legno in direzione est; è una cosa sorprendente in queste zone disabitate.

Se vuoi andare a vedere, vai al **152**.
Se preferisci continuare, vai al **227**.

53

Non vuoi alimentare ulteriormente i sospetti del vecchio, ma così non riesci ad entrare nello stato di meditazione necessario per vedere nel futuro. Cerchi piuttosto di sondare la vera natura del pescatore. Quello non si accorge di niente e continua a contrattare il prezzo della barca, mentre tu esplori le profondità della sua mente.
Senti che il guercio non vuol farti del male. È il guardiano del porto, un piccolo ricattatore che spia i contrabbandieri e i trafficanti illegali per cavarne qualche soldo. Il prezzo che ti

offre per la barca è la metà del suo valore, ma la tua capacità profetica ti dice che non sarà male avere qualche soldo in tasca, e questo è l'unico modo per ottenerlo. Quindi decidi di lasciarti imbrogliare.
L'uso di questo potere ti porta via un punto di Volontà.

Vai al **16**.

54

Abbandonate il corso del fiume spingendovi a est, inoltrandovi tra i Denti di Drago. Più ci si allontana dal fiume più i pinnacoli si fanno fitti, e siete costretti a procedere a zig zag. Anche se non c'è più vegetazione il cammino è ugualmente difficoltoso; è impossibile procedere in linea retta e bisogna continuamente aggirare le enormi colonne scolpite dal vento.
Dopo un'ora non riuscite più ad orientarvi nel labirinto di roccia.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **278**.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **184**.
Se vuoi andare a destra, vai al **228**.
Se vuoi andare avanti dritto, vai al **238**.

55

Resti un attimo a valutare qual è il modo migliore per intervenire. Un gruppetto di cinque Shaddaki, armati di balestre, sta avanzando lungo la strada, e arrivati proprio davanti a voi cominciano a caricare le loro armi. Se entrano in azione non ci sarà nessuna speranza per i valorosi Cavalieri.

Se hai il potere dell'incantesimo e vuoi usarlo per aiutare i Cavalieri, vai al **70**.
Se vuoi attaccare da lontano i balestrieri con la tua Asta Magica, vai all'**81**.
Se preferisci lanciarti su di loro di sorpresa, vai al **99**.

56

Portato in spalla dalla gente chiudi gli occhi e cerchi di concentrarti. Il rumore e la confusione rendono difficile realizzare l'Incantesimo, e perdi due punti di Volontà. Inorridito vedi che due guerrieri Shaddaki si stanno aprendo la strada nella folla a colpi di spada.

Se vuoi insistere con l'Incantesimo, vai al **251**.
Se vuoi interrompere la tua concentrazione per difendere la folla indifesa, vai all'**84**.

57

Istintivamente Chan si butta a terra. Sollevando di colpo l'Asta apri uno squarcio in un'ala del Quoku; con un grido di dolore la bestia precipita al suolo. Questo attacco ti è costato un punto di Volontà.

Se vuoi attaccarlo ancora, vai al **307**.
Se vuoi fuggire, vai al **182**.

58

Per tre giorni marciate verso nord, in direzione delle colline di Chansi. Recuperi tre punti di Volontà e sei punti di Resistenza. La fitta foresta offre un sicuro riparo, e riuscite facilmente a evitare le poche pattuglie di Shaddaki che incontrate. Siete senza provviste, ma Tanith è straordinariamente abile nel procurare il cibo per tutti. È dotata di un eccezionale potere sugli animali, e riesce ad attirare piccoli uccelli facendoli scendere dagli alberi, e conigli che fa uscire dalle tane; quando li ha accanto a sé, quasi ipnotizzati, li prende freddamente per il collo e li uccide. A questo punto ritiene di aver fatto il suo dovere e pretende che sia Chan a cucinare; quello brontola e protesta ma alla fine deve cedere.
Arrivati al bordo della foresta, dove iniziano le colline, vedete che lungo il fiume crescono dei ciuffi di Vigorilla. Decidi di coglierne un po'; se hai il potere dell'Alchimia

puoi metterne un po' da parte nel Sacchetto da Erborista, quando la mangerai ti darà quattro punti di Resistenza (ricorda di prenderne nota). Se non hai il potere dell'Alchimia devi mangiarla subito per recuperare i quattro punti di Resistenza, e non puoi portarla con te. Arrivate a un guado sul fiume Suni, oltre il quale si innalzano le colline di Chansi.
"È lì che dobbiamo arrivare per trovare il rifugio del saggio Jana" dice Tanith.
Ad un tratto Chan lancia un grido. "Il nemico! Il nemico! I Naghirn ci sono addosso!" e tende un braccio verso il cielo.
C'è uno stormo di bestie alate, simili a scimmie, che vola velocemente verso di voi; hanno la pelle grigia e le ali nere come quelle dei pipistrelli. "Non temete" dice Tanith mettendosi davanti a voi.
"Bada Oberon, questi mostri sono schiavi di Shazarak, il re negromante. Siamo stati traditi!" continua a gridare Chan.
I Naghirn stanno scendendo in picchiata lungo il versante delle colline.

Se vuoi colpirli con l'Asta da lontano, vai al **101**.
Se vuoi aspettare che si avvicinino, vai al **126**.

59

Hai fame e devi mangiare, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Poi ti distendi e cadi in un sonno profondo. La notte passa senza incidenti, e il riposo ti fa recuperare un

punto di Volontà e due di Resistenza. Poi ti sveglia uno strano rumore.

Vai al **65**.

60

Senza fermarti neanche per riprendere fiato ti dirigi verso le scale. Dietro di te senti Chan che ansima e sbuffa.

Se vuoi prendere la scala a destra, vai al **45**.
Se vuoi prendere quella a sinistra, vai all'**80**.

61

Alzi lo sguardo e vedi che in cima alle torri ci sono delle figure massicce. "Quoku" sussurra Chan. "Ne avevo sentito parlare, ma credevo si trattasse di fantasie".
Le bestie hanno degli occhi immobili e sporgenti. Sono come rospi giganteschi, con la pelle verdastra coperta di protuberanze, ed emettono una specie di gracidìo.

Se vuoi andare avanti cercando di non disturbarli, vai al **186**.
Se vuoi attaccare il Quoku sulla colonna più vicina, vai al **111**.
Se vuoi fuggire via, vai all'**86**.

62

Con il cuore angosciato vedi spuntare l'alba. Il vecchio sacerdote della religione Shunti giace
morto sul pagliericcio. Dopo un po' ricompare la ragazza che vi ha portato da mangiare. "Ecco, mangiate" dice facendo passare un'altra ciotola di riso tra le sbarre.
"Il vecchio è morto", dici indicando il corpo.
La ragazza gli lancia un'occhiata. "Lo dirò a Mamma Uba. Forse vorrà impadronirsi della sua anima prima che esca dal corpo" dice tranquillamente. "Comunque era uno sciocco, meritava di morire. Ma forse Mamma Uba riuscirà a utilizzarla in qualche modo".
Tu e Chan restate a guardarla, sbalorditi dalla freddezza della sua voce e dalla disinvoltura con cui parla dei tormenti di quel poveretto. Lei vi fissa a sua volta, e i suoi occhi sono l'immagine di un'innocenza trasparente; sembra inconsapevole di aver detto qualcosa di sconvolgente.

Se vuoi tentare di parlare con lei. vai al **7**.
Altrimenti vai al **36**.

63

"Pazzo!" sibila. "Hai segnato la tua condanna, ma io non voglio esserne testimone". Si gira ed esce dalla stanza circolare, mentre sta entrando una folla di guerrieri Shaddaki. Sono in troppi per combattere e l'uscita è

bloccata. Senza la tua Asta non puoi resistere ai tuoi spietati avversari e in pochi secondi cadi a terra trafitto.
La tua missione si è conclusa tragicamente.

64

La tua mente sonda l'immediato futuro, e scopri che le viuzze nascondono qualche pericolo, per evitarlo è meglio continuare avanti per la strada. L'uso di questo potere ti toglie un punto di Volontà.

Vai al **195**.

65

Senti come uno scalpiccio, e il rumore di un oggetto pesante che viene trascinato lungo il pavimento. Immediatamente salti in piedi. Oltre al tunnel da cui sei arrivato ce n'è un altro che sbocca nella stanza; il rumore viene da lì.
Ti appiattisci contro la parete accanto all'imboccatura, sperando di prendere di sorpresa chiunque o qualunque cosa si stia avvicinando; e invece sarai tu a rimanere sorpreso. Dopo un paio di secondi entra un insetto enorme, lungo almeno un metro, che sta trascinando faticosamente la carcassa di un rettile. Tutto preso dal suo lavoro non si accorge di te, che sei pronto a colpire.

Se hai addosso il Balsamo Yabari, vai al **72**.
Altrimenti, vai all’**83**.

66

Ancora prima che tu sollevi l’Asta, una freccia ti sibila accanto alla testa e si pianta nel collo di uno dei tuoi inseguitori, che cade a terra con un’espressione di sorpresa dipinta sul volto. L’ufficiale e i suoi uomini si mettono a ridere per la sorte capitata al loro compagno.
Mentre il primo balestriere ricarica, l’altro lancia la sua freccia. Questa ti si pianta nella spalla, e perdi tre punti di Resistenza. Usando un punto di Volontà mandi un lampo di energia contro il tuo feritore, che cade morto. Il primo balestriere è di nuovo pronto a tirare, e sai che non hai molte probabilità di cavartela di nuovo. Anche se riesci ad ucciderlo dovrai fare i conti con l’ufficiale, e poi il dolore alla spalla diventa sempre più forte. Non riusciresti a sostenere un combattimento in questo stato.
Ti arrendi, sperando che abbiano pietà; anche se questa è una virtù di cui non sembrano molto dotati.

Vai al **311**.

67

Ti lanci contro di lei. ma un amaro sorriso compare sul suo volto. “Pazzo” dice, “hai firmato la tua condanna”.
Prima che tu riesca a raggiungerla è già uscita dalla stanza. Fai per seguirla, ma improvvisa mente la stanza si riempie di guerrieri Shaddaki.
L’ultima cosa che senti è la voce di Mamma Uba che dà ordine di ucciderti.
La tua missione è fallita.

68

Le acque del lago Shenwu mandano un tanfo nauseabondo, un sentore dolciastro e penetrante che ti provoca il capogiro. Senti un peso sui polmoni, e il respiro si fa affannoso.
Improvvisamente ti trovi davanti i resti di una creatura che non hai mai visto, una carcassa che sembra esser stata spolpata di fresco. Ma da chi, visto che qui intorno non c’è traccia di vita? La testa si fa pesante, e ti si appanna la vista. Perdi un punto di Resistenza.

Se vuoi continuare a perlustrare i dintorni del lago, vai al **293**.
Se preferisci salire fino alla base della Muraglia di Azakawa, vai al **118**.

69

Ti addormenti di nuovo, ma questa volta non ti sveglierai più. Un'ombra misteriosa e terribile esce dal fuoco e ti porta via l'anima e la vita.
La tua avventura si è conclusa tragicamente.

70

Con uno sforzo di concentrazione cominci a tessere una rete di Incantesimo in cui avvolgere i guerrieri Shaddaki che stanno combattendo sul ponte. L'ufficiale che li comanda si gira di scatto e vede i balestrieri. Sul suo volto compare un'espressione furibonda; grida un ordine e dieci dei suoi si lanciano all'attacco dei balestrieri, i quali restano a guardarli attoniti. Grazie al tuo Incantesimo i balestrieri appaiono ai loro occhi come Cavalieri della Montagna Bianca, quindi, temendo di essere presi alle spalle, gli Shaddaki si sono lanciati all'attacco. L'uso di questo potere ti costa due punti di Volontà. Lanciando il loro spaventoso grido di guerra gli Shaddaki si gettano contro i loro compagni, i quali rispondono tirando le loro frecce e uccidendo cinque degli assalitori. A questo punto i balestrieri lasciano cadere le loro armi e fuggono, inseguiti dagli altri cinque.

Se adesso vuoi colpire con l'Asta i nemici ancora sul ponte, restando al coperto sotto gli alberi, vai all'**88**.
Se vuoi lanciarti nella mischia, vai al **156**.

71

Il ladro giace morto ai tuoi piedi. Perquisisci il corpo e riprendi i tuoi soldi, più altri dieci Dobloni: se vuoi puoi anche prendere il suo Pugnale. Ricorda di segnare tutto sul Registro di Guerra.
Lasci la viuzza e torni sulla strada.

Vai al **195**.

72

L'insetto non si accorge di te, che sei perfettamente immobile. Continua a trascinare la carcassa attraverso tutta la stanza finché esce dall'altra parte. Ne approfitti per andartene dall'altra uscita, che porta a un tunnel in salita.

Vai al **22**.

73

Con l'acido che c'è nella boccetta fai sciogliere la serratura. Hai usato tutto l'acido Meltofosforico e devi buttare via la boccetta; segna la variazione sul Registro di Guerra.
Spingi piano la porta e ti trovi su un altro pianerottolo. da cui partono due scale: una a sinistra e una a destra.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **92** (prendi nota del numero 73, perché dovrai tornarci tra poco).

Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai all’**80**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **45**.

74

Cerchi di fare coraggio a Chan che sta guardando giù dal bordo del precipizio: “Vieni, salta, non possiamo perdere tempo. È un salto da niente”.
Chan ti guarda con espressione dubbiosa. “Non ce la faccio” dice scuotendo la testa, “non ce la faccio proprio”.
Lo convinci a buttarti lo zaino, in modo da essere più leggero, ma ancora gli manca il coraggio.

Se hai una Fune, vai al **194**.
Altrimenti vai al **219**.

75

“Di giorno qui c’è un sacco di gente” racconta Chan. “Ci passano i mercanti che vogliono arrivare a Suni. Se vogliamo procedere al sicuro sarà meglio lasciare la strada e tenerci al riparo nella foresta”.
“Il nostro amico bottegaio ha ragione” dice Tanith fissandolo con aria di superiorità, mentre Chan diventa rosso dalla rabbia.

Vai al **3**.

76

Nel buio intravedi un bagliore metallico. Fai scoccare dall’Asta un lampo di energia (togli un punto di Volontà) che manca per un pelo il tuo assalitore.
Con un’esclamazione spaventata il tagliagole fugge nel buio; è un posto pericoloso questo. Torni indietro sulla strada e lo vedi fuggire dietro un angolo; per un po’ senti ancora i suoi passi di corsa, poi più nulla.

Vai al **195**.

77

Afferri la Pietra Kazim e spalanchi la porta dell’anticamera; dentro, in una stanza di forma circolare, vedi Tanith, la ragazza al servizio di Mamma Uba. “Oberon!” esclama. “Finalmente ti ho trovato”.
“Attento!” bisbiglia Chan. “È una serva degli Shaddaki, non ci si può fidare di lei”.

Se vuoi attaccare la ragazza, vai al **67**.
Se vuoi rivolgerle qualche domanda, vai al **147**

78

La tempesta di sabbia non accenna a calmarsi. Al cader della notte ti rendi conto che bisognerà fermarsi qui per dormire,

sperando di poter continuare il giorno dopo. Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. La notte passa senza incidenti e recuperi un punto di Volontà e due di Resistenza.
Il mattino seguente riprendete il cammino, risalendo il corso del fiume Azan in direzione del bacino di Azagad.

Vai al **29**.

79

Scuoti con delicatezza la spalla del marinaio. “Scusa se ti disturbo, amico, forse non ti senti bene?”
Il marinaio apre a stento gli occhi e ti guarda fisso. “Chi è che lo vuol sapere?” ringhia.
Prima che tu possa aprir bocca è balzato in piedi e sta menando cazzotti alla cieca, rovesciando il tavolo con tutti i boccali di birra.
Ti prendi una sventola sul naso e finisci a terra. Stordito, perdi un punto di Resistenza. Ora qualcuno ti ha preso per la collottola e vieni sbattuto fuori, sulla piazza del mercato.

Vai al **157**.

80

Con Chan al tuo fianco corri in cima alla scala; arrivate a una botola e la apri di colpo. Sopra di voi c'è una stanza circolare, con due uscite. Dalle fessure intorno a una delle porte filtra una debole luce giallastra.

Se vuoi aprire questa porta, vai al **25**.
Se vuoi prendere l'altra uscita, vai al **41**.

81

Prendendo accuratamente la mira mandi un lampo di energia contro i balestrieri Shaddaki; ne uccidi due, al prezzo di due punti di Volontà.
I tre superstiti sono sorpresi dalla violenza dell'attacco. Chan non riesce a trattenersi, e prima che tu possa impedirlo è già in piedi. Brandendo la spada si lancia contro i nemici gridando a più non posso; è arrivato troppo vicino a loro, e se scocchi un altro lampo rischi di ucciderlo.

Se vuoi correre a dargli una mano, vai al **99**.
Se preferisci lasciarlo fare, vai al **145**.

82

Apri piano la porta ed entri in una stanza piena di fumo. La taverna è piena di gente che discute e parla ad alta voce,

ubriachi e sfaccendati che rivolgono pesanti complimenti alle cameriere. Dentro c’è gente di ogni risma: mercanti, marinai, pescatori, avventurieri, viaggiatori di ogni tipo e di ogni provenienza.

Se non hai soldi per bere qualcosa, o se vuoi risparmiare, vai al **105**.
Se vuoi farti un goccetto al banco, vai al **339**.

83

L’insetto si ferma e solleva la testa. Le sue antenne ondeggiano nell’aria, come cercando qualcosa. Di scatto volta verso di te i suoi occhi sfaccettati, e prima che tu possa reagire un getto di liquido scuro esce da una specie di corno posto al centro della fronte. Ti butti di Iato per evitare il getto che va a finire sul pavimento; dando un’occhiata vedi che la pietra si sta sciogliendo al contatto con quella sostanza micidiale. L’insetto apre le mandibole e lascia andare la sua preda, poi si gira ed esce per dove è venuto.

Se vuoi attaccarlo con l’Asta prima che scompaia, vai al **91**.
Se vuoi inseguirlo, vai al **98**.

84

Con il cuore sconvolto sollevi la tua Asta Magica e lasci andare una carica di energia che, passando sopra la folla, colpisce in pieno petto il guerriero Shaddako più vicino. Hai agito in uno stato di agitazione, senza controllare bene il tuo attacco, per cui perdi ben tre punti di Volontà. Con un grido di dolore il guerriero cade a terra, e dalla sua ferita esce un filo di fumo azzurrino.
Gridando di esultanza la folla si riversa sull'altro Shaddako, che cerca di difendersi roteando la spada all'impazzata.

Se adesso vuoi saltare a terra, vai al **196**.
Se preferisci eliminare anche l'altro guerriero, vai al **224**.

85

Ti svegli il mattino seguente ristorato dal sonno tranquillo. Recuperi un punto di Volontà e uno di Resistenza. Tanith e Chan si sono già alzati e ti aspettano per mettersi in cammino.

Vai al **18**.

86

Afferri Chan per il braccio e lo trascini via, anche se non ha certo bisogno di incitamento. Purtroppo uno dei Quoku si

accorge di voi, e ben presto l’aria si riempie di un insistente gracidìo.
La Muraglia di Azakawa è ancora lontana, ti auguri soltanto di riuscire a distanziare quelle bestie spaventose. Non sei neanche sicuro che ci sia un passaggio per superare la Muraglia, dovrete trovare un nascondiglio o riuscire a scalare rapidamente la parete di roccia, altrimenti sarete presi. In ogni caso la cosa migliore per adesso è correre via più velocemente possibile.

Vai al **266**.

87 (fig. 5)

Con le membra percorse da un brivido esci dalla stella a cinque punte e pronunci la formula proibita conosciuta come Il canto dei morti. Lo spirito del sacerdote sospira e poi dice: “Ecco. Ora prendi l’Amuleto da quello che è stato il mio corpo, ti proteggerà da questi spiriti”. Prendi l’Amuleto dal collo del sacerdote e te lo metti addosso (segnalo come Oggetto Speciale).
Intorno tutto è silenzio. L’aria si sta lentamente raffreddando, e cominci a sentire come un lugubre mormorio in lontananza, poi dei lamenti agghiaccianti che si fanno sempre più acuti. Gli spiriti vogliono la loro vendetta. L’uso del potere dell’Evocazione ti fa perdere due punti di Volontà. La porta si apre di colpo e la cella è investita da un

(fig. 5) Dal muro e dal pavimento escono delle figure evanescenti…

vento violento. Prendi Chan per un braccio: il mercante è pallido e impietrito dalla paura.
“Svelto” gli mormori all’orecchio. “Vieni con me”. Correte fuori nel corridoio, mentre dalle pareti e dal pavimento escono delle forme evanescenti che si librano nell’aria. In un angolo vedi il cadavere orrendamente mutilato del secondino. che stringe ancora in mano il pugnale. Prendilo, se vuoi, segnandolo nella casella “Armi”.

Se vuoi prendere le Chiavi della Prigione per liberare gli altri prigionieri, vai al **125**.
Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai al **137**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **212**.

88

Il lampo di energia scoccato contro i nemici ne uccide uno, e ti costa due punti di Volontà. I Cavalieri della Montagna Bianca stanno recuperando terreno, anche perché i loro avversari sono attaccati su due fronti.
Colpire i nemici con l’Asta da questa distanza ti costa troppi punti di Volontà, dovresti avvicinarti un po’. Prendendo i nemici alle spalle riusciresti a volgere a vostro favore le sorti della battaglia: con un grido esci dai cespugli e ti lanci nella mischia, seguito da Chan che sbuffando saltella più veloce che può. I Cavalieri sul ponte ti salutano con un grido di esultanza; in un attimo arrivi addosso agli Shaddaki

menando colpi in ogni direzione, e colpisci uno degli avversari impiegando un punto di Volontà.

Vai al **189**.

89

Per quanti tentativi tu faccia non riesci a seminare il tuo inseguitore. Ben presto si uniscono a lui due guerrieri Shaddaki, e a questo punto devi fuggire di corsa.

Vai al **241**.

90

Dalle braci si alza una vivida fiammata, e tra le lingue di fuoco distingui la figura di Mamma Uba che pronuncia le parole di un incantesimo in uno strano linguaggio gutturale.
“Oberon” grida Tanith. “Attento!”

Se hai il potere del Sortilegio e vuoi creare uno scudo magico davanti a te, vai al **139**.
Se vuoi attaccare l’immagine di Mamma Uba che guizza tra le fiamme, vai al **123**.

91

Colpisci con l’Asta l’insetto sul dorso; quello si accascia e lo uccidi usando un punto di Volontà. Osservandolo attentamente capisci che si tratta di una Mantide sotterranea, un insetto che vive con una forma di organizzazione molto simile a quella delle formiche. Scavano il loro nido nella roccia sciogliendola con l’acido di cui sono forniti. Sei entrato in uno di questi nidi e, nonostante il pericolo, la cosa ha degli aspetti positivi. Se riesci a orientarti in questo labirinto di gallerie potrai arrivare sull’altopiano di Azanam senza dover scalare la Muraglia di Azakawa.
Ben presto l’entusiasmo si colora di un vago timore: il tunnel dove stai camminando è immerso nella più totale oscurità. Impiegando un punto di Volontà potresti accendere la punta della tua Asta: questa luce arderà finché vorrai, senza dover usare altri punti di Volontà. Se hai una Torcia e un Acciarino puoi ovviamente usare questi.

Se vuoi avanzare nel buio, vai al **122**.
Se preferisci fare un po’ di luce, vai al **141**.

92

Il tuo potere della Profezia ti dice di andare a sinistra, e questo ti costa un punto di Volontà.
Ora devi tornare indietro al numero che hai segnato poco fa.

93

Il vecchio sacerdote sta per parlare, quando improvvisamente emette un cupo rantolo e spira tra le tue braccia. Guardi Chan con gli occhi colmi di lacrime: “È morto” dici mestamente.
Il mercante scuote la testa. “Ora non abbiamo proprio più speranza” singhiozza.
Ti rimetti a sedere, immerso nei tuoi pensieri. Sei sfinito, e cadi ben presto addormentato.

Vai al **258**.

94

Con l’Asta sollevata e fremente di energia ti lanci all’attacco degli Shaddaki come una furia scatenata, con Chan che cerca di imitarti.
I nemici sono in piena confusione, e cercano di far fronte a questo attacco inaspettato. Approfittando della situazione i Cavalieri guadagnano terreno, mentre tu incalzi da ogni parte con l’Asta Magica. Impiegando un punto di Volontà abbatti il guerriero più vicino, mentre anche Chan, ormai esaltato, ne uccide uno.
A questo punto, come uscita dal nulla, ricompare Tanith con in mano una balestra carica. Con tutta calma prende di mira l’ufficiale Shaddako, che di lì a un attimo stramazza a terra con una freccia piantata nel collo.

Vai al **215**.

95

Consultandoti con Chan osservi attentamente la porta. Grazie al potere del Sortilegio dovresti riuscire a buttarla giù, anche se per far saltare la serratura dovrai impiegare molti punti di Volontà. Non sai quanti potranno essere, e se prendi questa decisione non potrai più cambiare idea.

Se vuoi usare comunque il Sortilegio per abbattere la porta, vai al **109**.
Se non vuoi usare questo potere, o se non hai abbastanza punti di Volontà, torna al **172** e scegli un altro potere.

96

La tua prontezza ti ha salvato. Con un lampo di energia, che ti costa due punti di Volontà, fai saltar via la testa alla bestia. La ferita alla gamba ti fa perdere due punti di Resistenza, e zoppicando ti allontani da quel luogo di morte. Ad un certo punto sulla volta del tunnel vedi un'apertura, da dove entra un po' di luce. Finalmente una via d'uscita!
Cominci a salire aggrappandoti con le dita tremanti ai pochi appigli che sporgono dalle pareti; ti trascini disperatamente verso l'alto, cercando di sfuggire all'incubo di questo labirinto sotterraneo. Con le ultime forze che ti restano esci

in un’ampia radura, circondata da alberi altissimi e fitti cespugli.

Vai al **146**.

97

Continui a camminare nella piazza, ma ti accorgi che l’omino si è fermato a parlare con due guerrieri Shaddaki. Sta indicando nella tua direzione e gesticola animatamente.

Se vuoi fuggire di corsa dalla piazza, vai al **241**.
Se preferisci tentare di mescolarti alla folla, vai all’**89**.

98

Segui la strana creatura ma quella dopo un po’ sparisce. La galleria inizia a salire e ben presto ti trovi di nuovo al buio. Non puoi più avanzare di corsa.

Se hai una Torcia e un Acciarino, e vuoi far luce, vai al **108**.
Se hai la tua Asta e vuoi usarla per illuminare la strada, vai al **115**.
Se non hai nessuna di queste cose, o non vuoi usarle, vai al **122**.

99

Balzi fuori dai cespugli piombando alle spalle dei balestrieri, roteando l'Asta che emette una magica scia luminosa. Anche Chan tenta di assumere una posa eroica, agitando qua e là la spada, ma decisamente l'effetto non è lo stesso.
Prima che i nemici riescano a scoccare le frecce gli arrivate addosso. Aggiungi due punti alla tua Combattività grazie all'elemento sorpresa, più altri due grazie alla presenza di Chan. Devi combattere i balestrieri come un unico nemico, e non puoi sottrarti al combattimento.

Balestrieri Shaddaki: Combattività 25 Resistenza 32

Se vinci e vuoi colpire da lontano gli Shaddaki sul ponte, vai all'**88**.
Se vinci e vuoi lanciarti nella mischia sul ponte, vai al **94**.

100

Per un po' di tempo resti a gironzolare nella zona del porto. Finora hai visto solo edifici disabitati e chiusi, e ogni tanto qualche figura sospetta che scivola nell'ombra trasportando casse o altri oggetti voluminosi.
Ci sono due sentinelle che vanno su e giù lungo la banchina. Hanno le teste completamente rasate, tranne un lungo ciuffo di capelli che cresce sulla nuca. Indossano nere armature metalliche decorate con motivi in oro, e al fianco portano

delle scimitarre dall’aspetto micidiale. Sono guerrieri Shaddaki, e ti stanno gridando di star fermo dove sei.

Se vuoi fuggire, vai al **40**.
Se vuoi obbedire, vai al **121**.

101 (fig. 6)

Il primo dei Naghim è ormai vicino quando fai scoccare un lampo di energia dall’Asta Magica, uccidendolo in volo. Gli altri si disperdono in varie direzioni. Perdi due punti di Volontà.
“No!” grida Tanith. e fugge via tra le colline. Ora i Naghim sono tutti sopra di voi, e con un grido acuto uno degli animaletti si lancia all’attacco.
Ce ne sono nove e ti attaccano uno alla volta cercando di morderti e graffiarti. Se hai un’altra Arma puoi darla a Chan, e questo aggiunge due punti alla tua Combattività (ricordati di cancellare l’Arma dal Registro di Guerra).

Naghim 1 : Combattività 10 Resistenza 10
Naghim 2: Combattività 9 Resistenza 10
Naghim 3: Combattività 10 Resistenza 10
Naghim 4: Combattività 7 Resistenza 9
Naghim 5: Combattività 8 Resistenza 10
Naghim 6: Combattività 10 Resistenza 12
Naghim 7: Combattività 9 Resistenza 9

(fig. 6) Con un lampo di energia colpisci una delle creature in volo

Naghim 9: Combattività 10 Resistenza 9

Se sei ancora vivo dopo cinque combattimenti, vai al **130**.

102

Dal fuoco si sprigiona una luce molto intensa, che li penetra nella mente. Lanci un urlo di dolore, come se ti strappassero un pezzo di cervello. Perdi due punti di Resistenza.
Intontito barcolli all’indietro. mentre al centro del falò appare una zona di totale oscurità. Quest’ombra nera avanza verso di te, lasciando intravvedere i contorni di due occhi socchiusi e di una bocca spaventosa.

Vai al **149**.

103

È stato tutto inutile. Torme di questi insetti mortali ti sopraffanno e ti riducono a brandelli. Qui finisce la tua pista.

104

Presto diventa impossibile evitare i grovigli di Yaku che crescono uno vicino all’altro, e dovete procedere con estrema attenzione.

Con un piede sfiori uno dei tralci, ed ecco che quello sembra prender vita e ti si avvolge attorno alla caviglia. Perdi l'equilibrio e cadi a terra; ti senti trascinare verso il cuore della pianta che cresce a pochi metri di distanza.

Se vuoi tentare di recidere il tralcio attorno alla caviglia, vai al **248**.
Se vuoi colpire il cuore della pianta con un lampo di energia, vai al **179**.

105 (fig. 7)

Vedi un posto libero e ti siedi. Al tavolo ci sono tre persone, forse uno di loro può aiutarti a rintracciare il Popolo Perduto di Lara. Devi decidere con chi attaccare discorso.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **313**.
Se vuoi parlare con il marinaio tatuato che russa con la testa sul tavolo, vai al **79**.
Se preferisci rivolgerti al mercante impellicciato che ti sta di fronte e che sorride beatamente nell'ebbrezza del vino, vai al **131**.
Se vuoi scambiare due parole con la figura incappucciata, avvolta in un mantello nero, che tace in disparte, vai al **209.**

(fig. 7) Al tavolo ci sono un marinaio coperto di tatuaggi, un mercante un po' brillo e

106

Vi allontanate dalle colline di Chansi. Tanith cammina senza dire una parola, ma nei suoi occhi leggi chiaramente il suo disprezzo per te. Arrivati al fiume Suni lo attraversate in direzione sud, ma dopo neanche mezz'ora di cammino sbucano dal sottobosco tre guerrieri Shaddaki. Un'imboscata!

Vai al **117**.

107

Chan rimane immobile, paralizzato dalla paura. Tiene la spada sollevata ma in realtà non ha il coraggio di guardare verso il Quoku che sta scendendo verso di lui.
Impiegando due punti di Volontà mandi un lampo di energia che distrugge una delle ali del mostro, il quale perde il controllo e finisce a terra.
Se vuoi dare il colpo di grazia al Quoku, vai al **307**.
Se preferisci fuggire via. vai al **182**.

108

Alla luce della torcia riesci a dare un'occhiata in giro. La volta del tunnel è molto bassa e sei costretto a camminare chinato, ma dopo un po' si allarga e puoi procedere più agevolmente.

Vai al **135**.

109

Impieghi molto tempo per raggiungere la necessaria concentrazione, e cammini su e giù nella cella sotto gli occhi perplessi di Chan. Quando senti di aver raggiunto il giusto grado mentale focalizzi i tuoi poteri sulla porta, ma il tuo sforzo non dà ancora risultati, e sei costretto ad aumentare l'intensità del Sortilegio. Hai già impiegato due punti di Volontà quando la porta comincia a scricchiolare sui cardini. Con uno sforzo ulteriore, che ti costa ancora un punto di Volontà, fai incurvare le tavole di legno massiccio della porta, ma la serratura ancora non cede. Devi usare ancora un punto di Volontà, ma finalmente la porta si schianta facendo rimbombare tutto il corridoio. Oltre ai quattro punti di Volontà hai anche perso un punto di Resistenza a causa dello sforzo prolungato.
Con Chan ti precipiti nel corridoio, mentre già in distanza si sente la voce del carceriere che grida.

Se vuoi aspettare il carceriere per affrontarlo, vai al **243**.
Se vuoi fuggire nell'altra direzione, vai al **333**.

110

Improvvisamente il Medaglione comincia a illuminarsi, trasmettendo il suo messaggio segreto direttamente nella tua mente. Il significato a poco a poco ti appare chiaro, e dentro di te senti risuonare queste parole:
Quando i Denti di Drago saranno attraversati, e alla terra di Azanam tu sarai arrivato, il Popolo Perduto sarà alla fin trovalo.

Vai al **190**.

111

Prendi la mira e proietti la tua energia in cima alia colonna. Il Quoku emette un lungo grido di dolore, ma sopravvive alla forza che hai emesso impiegando due punti di Volontà. Dalla ferita sull'ala sgorga abbondante il sangue, di un colore scuro.
"Deve avere la pelle dura come una corazza se è ancora vivo" commenti sorpreso.
Sei un po' sconvolto e fuggi, seguito da Chan.

Vai al **266**.

112

Entri nel porto e punti verso la banchina, alzandoti in piedi per ammainare la vela. Illuminato dagli ultimi raggi del sole morente, con i lunghi capelli sciolti al vento, la tua figura si staglia come un segno del destino emergente dalle misteriose acque del Mare dei Sogni.

Il porto è pieno di gente indaffarata che corre di qua e di là. Marinai e pescatori affollano la
banchina caricando e scaricando ogni sorta di mercanzia prima che faccia notte. Quando stai per attraccare noti un gruppetto di gente che discute animatamente, e appena lanci la cima diverse mani si protendono per afferrarla e ti aiutano ad ormeggiare.

Si sta raccogliendo sempre più gente, e a quanto pare sei tu l’oggetto della loro attenzione. Riesci a cogliere dei brandelli di conversazione: “... uno degli Antichi... oltre il Mare dei Sogni...”, “... non vedi, è uno Shanti che ritorna...”, “... da est. vi dico, è arrivato da est...”, “... un dio delle antiche leggende, è venuto a salvarci!”

Decine di mani si tendono verso di te, tutti cercano di toccarti facendosi avanti a spallate, decine di occhi ti fissano in volto. “Chi altri se non un dio potrebbe attraversare il Mare dei Sogni!

Salvaci, signore!” Il grido si ripete tra la folla:

“Salvaci dai crudeli Shaddaki, distruggi il potere del re negromante!”

Nell’eccitazione che aumenta ormai incontrollata vieni sollevato come in trionfo e portato verso due guerrieri che

già stanno correndo nella vostra direzione con le spade in pugno.
"Distruggili! Distruggi i guerrieri Shaddaki!" grida la folla intorno a te.

Se vuoi fare come ti dicono, vai all'**84**.
Se vuoi sottrarti alla folla e ai due Shaddaki, e se hai il potere dell'Incantesimo, vai al **56**.
Se vuoi fuggire senza l'aiuto dei poteri magici, vai al **28**.

113

Continui a salire lasciando di lato la grotta. La superficie di roccia diventa progressivamente sempre più liscia, e quasi verticale, e ad un certo punto non trovi più appigli. C'è una fenditura poco più in alto, ma è appena fuori dalla tua portata. Sei stremato dalla fatica e riesci appena a muoverti.

Se vuoi cercare di allungare la mano con un ultimo sforzo verso la fenditura, vai al **138**.
Se vuoi accettare la tua sconfitta di fronte alla Muraglia, vai al **188**.

114

Concentri tutti i tuoi poteri e scateni contro la porta tutta la magica energia del Sortilegio. All'inizio non succede niente

ma alla fine, impiegando due punti di Volontà, la serratura cede e la porta si apre.
Oltre il pianerottolo ci sono due scale, una verso destra e una verso sinistra.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **92**. (Prendi nota del numero 114, perché dovrai tornarci tra poco).
Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai all'**80**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **45**.

115

Con un punto di Volontà fai accendere l'Asta. Questa luce durerà finché vorrai, senza dover impiegare altri punti di Volontà.
Continui lungo il tunnel camminando chinato, perché la volta è molto bassa, finché vedi che comincia ad allargarsi.

Vai al **135**.

116

Chiami a raccolta tutta la tua energia mentale per formare una barriera contro l'insinuante potere della Pietra Kazim. Un velo di disappunto copre il volto di Mamma Uba: la magia della Pietra non riesce a varcare i confini della tua

mente, e sta mettendo alla prova le tue difese cercando una breccia per penetrare nel tuo muro psichico. Stai tremando come una foglia esei percorso da lunghi brividi, ma riesci ancora a resistere, anche se questo ti costa un punto di Volontà. China sulla Pietra luminescente, la vecchia sta digrignando i denti.
L'intensità dell'attacco aumenta, e devi impiegare ancora un punto di Volontà. Lo sguardo di Mamma Uba è carico d'odio, la sua faccia è distorta in una smorfia di frustrazione: ansimante per lo sforzo chiede alla Pietra di raddoppiare la sua energia.

Se vuoi usare ancora due punti di Volontà per resistere all'attacco, vai al **150**.
Se vuoi tentare di reagire con la tua forza mentale, vai al **226**.

117

Dopo avervi inseguito per tutto il giorno gli Shaddaki sono ansiosi di combattere. Si lanciano contro di te con il loro grido di guerra; il primo esce allo scoperto correndo all'impazzata, e riesci a ucciderlo facilmente usando un punto di Volontà.
Gli altri due si fanno più prudenti e ti attaccano su due lati pronti a colpirti; ormai ti sono addosso e devi combattere fino all'ultimo sangue.

Guerrieri Shaddaki: Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **164**.

118

Guardi in su, verso l’incombente parete di roccia: sembra assolutamente verticale e priva di appigli, non sarà facile scalarla. Lasciandoti alle spalle i fetidi vapori che aleggiano sulla superficie del lago avanzi sul ghiaione alla base della parete, cercando un punto dove iniziare la salita. Ti senti stordito, e perdi un punto di Resistenza.
Ad un tratto vedi un’apertura nella roccia poco sopra di te. È una piccola cavità, sufficiente appena per nascondere una persona.

Se vuoi andare a vedere, vai al **268**.
Se vuoi tornare di nuovo nei pressi del lago, verso la cascata, vai al **293**.

119

Senza esitare un attimo, Chan obbedisce. Solleva la spada e la pianta con un grido nel cuore del Yaku; subito i tralci che vi tengono imprigionati hanno un tremito, si contraggono e poi appassiscono. Siete liberi, ma hai perso due punti di Resistenza.

Chan ti ha salvato la vita e lo ringrazi, mentre controlli di non avere qualcosa di rotto.

Vai al **128**.

120

Ti lanci dritto nella mischia, abbattendo due guerrieri con l’uso di un solo punto di Volontà. Chan, con un colpo particolarmente fortunato, ne disarma un terzo.
Gli Shaddaki sono disorientati dal vostro intervento, ma si riorganizzano subito: ora ne avete quattro davanti, e devi combatterli come un solo nemico. La presenza di Chan aggiunge tre punti alla tua Combattività.

Guerrieri Shaddaki: Combattività 25 Resistenza 30

Se sei ancora vivo dopo tre scontri, vai al **189**.

121

I due Shaddaki si sono avvicinati. “Si può sapere cos’hai da curiosare qui in giro?” chiede uno dei due. con aria per niente rassicurante. Cerchi di tirar fuori qualche scusa, e nel frattempo ti accorgi che i loro occhi sono completamente bianchi, senza pupilla. Gli dici di essere un pescatore del

luogo, ma evidentemente non sei abbastanza credibile e ti arrestano senza tanti complimenti.

Se vuoi reagire e attaccarli, vai al **265**.
Se non vuoi ancora rivelare i tuoi poteri, vai al **300**.

122

Avanzi nell’oscurità con la massima cautela, tastando con la mano la parete del tunnel. Ad un tratto ti trovi in un ambiente più vasto, con le mani non senti più niente; ma improvvisamente senti un terribile dolore alla gamba destra, come il morso di una tenaglia. Vieni trascinato a terra e divorato silenziosamente da un nemico che non vedrai mai.
La tua missione è finita.

123

Fortunatamente hai l’Asta con te; tenti di colpire Mamma Uba impiegando un punto di Volontà, ma l’Asta passa attraverso la sua figura senza incontrare resistenza. Era solo un’immagine, una proiezione del pensiero della maga. Con un ghigno soddisfatto comincia una cupa cantilena:

Mundi Krimmer - Axen Gando,
Shazarak Shinto - Gordus Anto...

L’immagine di Mamma Uba si dissolve per lasciare il posto ad un’ombra sinistra, un grumo di oscurità nel cuore della fiamma crepitante. Vedi solo le fessure degli occhi e una bocca spalancata, mentre la creatura delle tenebre si lancia su di te.

Vai al **149**.

124

Per fuggire decidi di usare l’Incantesimo, suggestionando il carceriere. Escogiti un piano e ti immergi nella meditazione, tessendo nella tua mente una rete di illusione.

“Al fuoco! Al fuoco!” gridi disperatamente, picchiando sulla porta. Chan ti guarda stupito, perché non vede traccia di fumo. “Aprite! Aprite! Qui brucia tutto!” Chan ha capito, e partecipa anche lui alla commedia correndo su e giù e lanciando grida assordanti.

Arriva presto il secondino, zoppicando, e si ferma davanti alla porta. “Mi sembrava di sentire odor di fumo” esclama. Ora lui sta vedendo lingue di fuoco e dense volute di fumo uscire dalle fessure della porta; è preda del tuo Incantesimo, e rapidamente infila le chiavi nella serratura. Appena la porta si apre tu e Chan correte fuori, lasciando il secondino stupefatto davanti a quelle fiamme che ardono ma senza emettere calore.

L’uso di questo potere ti è costato due punti di Volontà.

Se vuoi colpire il secondino alle spalle, vai al **243**.
Se preferisci fuggire verso destra, vai al **23**.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **333**.

125

Afferri le Chiavi e corri lungo il corridoio, aprendo tutte le celle che incontri. I prigionieri escono di corsa fuggendo in tutte le direzioni. Se decidi di tenere le Chiavi, segnale sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale.

Se vuoi tornare indietro per prendere le scale verso sinistra, vai al **137**.
Se vuoi tornare a prendere le scale verso destra, vai al **212**.
Se vuoi imboccare lo stretto passaggio che si apre in fondo al corridoio, vai al **333**.

126

I Naghim atterrano e si dispongono in cerchio attorno a voi. Il loro capo fa un passo avanti indicando le colline ed emettendo suoni disarticolati. “Vogliono portarci da Jana” dice Tanith. “E lui il loro padrone”.
“Non mi piace questa storia, Oberon” dice Chan, “lo sanno tutti che questi animaletti vengono usati dagli Shaddaki come spie e messaggeri. Questo Jana sta sicuramente dalla parte del nemico”.

Se vuoi seguire i Naghim, vai al **161**.
Se vuoi allontanarti dalle colline di Chansi, vai al **106**.

127

Con un grido di eccitazione la folla vede cadere l’ultimo avversario; tutti ti invocano come un eroe e si stringono intorno a te. Ma improvvisamente un rumore in lontananza provoca un immediato silenzio; sono cavalli al galoppo e ruote di carri sferragliami sul selciato, che provocano un’ondata di panico tra la folla. “Le Ruote della Morte!” grida qualcuno.
Sono tre carri da combattimento, guidati da guerrieri armati di frusta, con le ruote munite di lunghe lame che falciano chiunque si trovi sul loro passaggio.
Nella confusione hai la possibilità di fuggire.

Se vuoi uscire dalla zona del porto attraverso il cancello principale, vai al **50**.
Se vuoi imboccare una stretta strada lì vicino, vai al **40**.

128

Tu e Chan vi addossate uno all’altro; siete circondati dalle liane che si agitano, ma che non sembrano volervi attaccare subito. “Farò una scenata al giardiniere. Gli avevo raccomandato di togliere le erbacce” borbotta Chan.

“Bisognerebbe trovare qualcosa per distrarre la loro attenzione” dici con aria meditabonda.
“Non guardare me!” ribatte Chan, con gli occhi sbarrati.
Nonostante la situazione sia disperata non puoi fare a meno di sorridere. “Paura, eh?” dici guardando il tuo compagno. “Stai tranquillo, pensavo a qualcos’altro...”

Se possiedi il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo per uscire da questa situazione, vai al **181**.
Se hai il potere dell’Incantesimo e qualche esemplare di Calacena, vai al **206**.
Se non hai nessuno di questi due poteri, o non vuoi usarli, puoi tentare di usare l’Asta andando al **12**.

129

Lasciando la terribile Pietra dove si trova apri la porta dell’anticamera. Al centro della stanza circolare vedi Tanith, la ragazza che è al servizio di Mamma Uba. “Oberon” dice, “finalmente ti ho trovato!”
“Attento!” mormora Chan. “È una seguace di Shazarak. non puoi fidarti di lei”.

Se vuoi assalire la ragazza, vai al **67**.
Se vuoi farle qualche domanda, vai al **147**.

130

La fatica comincia a pesarti. Improvvisamente Tanith ricompare, tenendo per mano un vecchio dalla pelle incartapccorita che sta gridando qualcosa in uno strano linguaggio. I Naghim interrompono il combattimento, si alzano in volo e spariscono rapidamente all'orizzonte. “Pazzi!” grida il vecchio, cadendo in ginocchio accanto al corpo di un Naghim morto. “Creature mie! Miei occhi, mie orecchie!” dice con voce rotta dal pianto. “Non volevano farti del male, li avevo mandati per darti il benvenuto”.
“Ascolta Jana” supplica Tanith. “Loro non sapevano, non hanno capito ...”
“Perché li hai portati qui?” chiede il vecchio cieco.
Fai un passo avanti. “Dobbiamo trovare il Popolo Perduto di Lara” dici con umiltà.
“Troverete la vostra sventura” replica l'eremita. “La strada per arrivare nel paese di Azanam è piena di pericoli. Andatevene ora, la vostra presenza qui non è gradita”.

Vai al **106**.

131

Cominci a parlare con il mercante ubriaco. Si chiama Chan Li, e conosce come le sue tasche tutti i territori dell'impero di Shadastan, oltre a molte contrade ancora più lontane.

Abilmente porti la conversazione sulla misteriosa Tribù di Lara.
“Ah, ne hai sentilo parlare!” esclama con aria
soddisfatta. “Si raccontano un sacco di cose a questo proposito, e io ne ho sentita una più del diavolo. Ma né qui, nello Shadastan, né più a nord, nei lontani regni delle Terre Libere, ho mai sentito qualcosa che non fossero semplici chiacchiere. L’unica storia che sembrava avere qualcosa di vero l’ho sentita nel lontano regno di Elzian, dove avevo dei traffici con i maghi che abitano quelle terre. Raccontavano che il Popolo Perduto fosse finito nelle selvagge foreste del territorio di Azanam. dove gli alberi sono così alti da toccare le nubi. Altri invece dicono che si sono nascosti tra le montagne di Shuri”.
Parlando ad alta voce, come fanno gli ubriachi, il mercante comincia a raccontare una delle tante storie che ha sentito raccontare sul Popolo di Lara, e vedi che molti si girano a guardarvi, parlottando a bassa voce. Prima che tu riesca a farlo star zitto una mano ti afferra alla spalla; vieni arrestato insieme a Chan Li da quattro guerrieri Shaddaki.

Vai al **300**.

132

Mentre tu stai puntando l’Asta in direzione del ponte, Tanith con un balzo è alle spalle di un balestriere e lo prende alla gola deviando il colpo diretto contro Chan; poi, con la

freddezza di un killer di professione, lo sgozza con il coltello.
Nel frattempo, con un lampo di energia che ti costa due punti di Volontà, hai eliminato uno dei guerrieri sul ponte.

Vai al **203**.

133

Con aria sottomessa gli porgi la Borsa. Il malvivente la prende con un ghigno diabolico, accennando a un ironico inchino. “Abbi pazienza, amico, ma devo essere sicuro che non aprirai bocca” dice, e improvvisamente scatta in avanti cercando di ucciderti. Devi combattere con lui.
Tagliagole:

Combattività 10 Resistenza 12

Se sei ancora vivo dopo due scontri, puoi fuggire andando al **27**.
Oppure preferisci combattere fino all’ultimo sangue; se vinci vai al **71**.

134

“Hai ragione, Tanith, abbiamo bisogno di qualcuno che ci consigli. Ma chi è questo Jana, possiamo fidarci di lui?” chiedi.

“Non è certo amico degli Shaddaki, che lo hanno accecato molti anni fa per timore della sua sapienza, stupidamente pensavano che togliendogli gli occhi gli avrebbero tolto anche la capacità di vedere nelle cose. È al di sopra delle parti, e di lui ci si può fidare. Abita tra le colline di Chansi, verso nord, vi guiderò io”.

Vai al **58**.

135

C’è un altro insetto, ancora più grande del primo, che blocca il tunnel: sei entrato in un nido di Mantidi sotterranee. Sono insetti che vivono in colonie, e scavano i loro nidi nella roccia sciogliendola con l’acido di cui sono forniti; se riesci ad orientarti in questo labirinto di gallerie potrai arrivare sull’altopiano di Azanam senza dover scalare la Muraglia di Azakawa. Prima però devi vedertela con la creatura che ti sta davanti, ritta sulle zampe posteriori, con le terribili mandibole spalancate.

Vai al **197**.

136

Avanzate lentamente, con passo guardingo. Vi aspettate che da un momento all’altro qualche nemico salti fuori da dietro

una roccia, e tenete gli occhi bene aperti cercando di essere pronti a tutto.
Chan è percorso da un tremito irrefrenabile e sta per estrarre la spada, ma lo blocchi con un cenno: il più piccolo rumore potrebbe mettere in allarme qualche misterioso nemico. Non avete ancora visto niente, ma il sinistro gracidio sta aumentando di frequenza ed echeggia tutto intorno.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo per individuare la natura del pericolo, vai al **345**.
Se non possiedi questo potere, o se preferisci non usarlo, vai al **61**.

137

Insieme al mercante corri su per la scala, giungendo su un pianerottolo dove ci sono due uscite. Quella a sinistra e chiusa da una pesante porta di legno, mentre da quella a destra, oltre un'apertura ad arco, parte uno stretto corridoio.
In lontananza si sente un rumore di macerie che fa tremare il terreno sotto i vostri piedi.
"Da che parte?" chiede Chan.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **92**. (Prendi nota del numero 137, perché dovrai tornarci tra poco).
Se vuoi prendere l'uscita di sinistra, vai al **142**.
Se preferisci andare a destra, vai al **163**.

138

Mentre ti sporgi per raggiungere rappiglio ti scivola un piede, e precipiti lungo la parete di roccia. Hai lo stomaco contratto, e il cuore ti pulsa all’impazzata: ma non durerà a lungo. All’impatto con il terreno ti sfracelli, e la tua vita si dissolve in un istante.

139

Impiegando due punti di Volontà, ti concentri per innalzare intorno a te una barriera di energia protettiva. L’immagine di Mamma Uba scompare dal centro delle fiamme, ma al suo posto prende forma una visione ancora più minacciosa. un’ombra nera in cui si distinguono solo le fessure degli occhi e la bocca spalancata, e che si sta lanciando contro di te.

Vai al **149**.

140 (fig. 8)

Il sole sta calando, e in controluce vedi verso occidente una flottiglia di barche da pesca. Man mano che procedi incontri sempre più imbarcazioni. piccole e grandi. Il cuore li si riempie di

(fig. 8)È il porto di Suni…

gioia, sull'orizzonte distingui la linea della costa e l'entrata di un porto affollato di navi e pescherecci. Nella luce infuocata del tramonto i tetti aguzzi e le torri superbe lanciano la loro sfida verso il cielo. È il porto di Suni, la prima città che vedi in vita tua.

Se vuoi entrare nel porto prima del cader della notte, vai al **112**.
Se preferisci aspettare il buio, vai al **280**.

141

Alla fine il tunnel sbocca su una galleria ancora più larga. Mentre sei indeciso su dove andare senti un sinistro scricchiolio; sta arrivando una Mantide sotterranea, con le mandibole pronte a colpire.

Vai al **197**.

142

Provi a spingere la pesante porta, ma è chiusa a chiave.

Se hai le Chiavi della Prigione, vai al **286**.
Se vuoi usare il Sortilegio per aprirla, vai al **159**.
Se vuoi usare l'Alchimia, vai al **170**.
Se vuoi imboccare il corridoio a destra, vai al **163**.

143

Mandi un grido di dolore, di fronte al futuro la tua mente sta urlando “Morte! Morte e pericolo!”
Con uno sforzo enorme cerchi di localizzare
l’origine di questo pericolo, ma tutti i tuoi sensi ti dicono che esso è dappertutto intorno a te. Completamente coperto dalle tenebre della paura, ti rendi conto solo di una cosa: devi muoverti, metterti in azione, il vero pericolo si cela nell’incertezza e nell’indugio.
L’uso di questo potere ti è costato un punto di Volontà e uno di Resistenza, sei rimasto sconvolto da questa rivelazione.

Se vuoi esplorare la zona intorno al lago Shcnwu, vai al **68**.
Se preferisci cercare una via per scalare la parete, vai al **118**.

144

Passi tutto il giorno a meditare su quale dei tuoi poteri potrebbe aiutarti a uscire da questa situazione. e al cader della notte sei pronto per decidere.

Vai al **172**.

145

Sul volto dei balestrieri si dipinge un’espressione di sorpresa alla vista del mercante che corre goffamente verso di loro,

rosso in faccia per lo sforzo di gridare. Ormai si sente un grande spadaccino e mena colpi alla cicca, ma senza gran risultato.

Se vuoi mandare un altro lampo di energia contro i guerrieri sul ponte, restando al riparo nel fogliame, vai al **132**.
Se vuoi aiutare Chan. vai al **99**.
Se preferisci gettarti nella mischia che infuria sul ponte, vai al **169**.

146

In piedi al centro della radura ti fermi a riprendere fiato, osservando gli alberi giganteschi che crescono tutt’intorno. Noti degli altri buchi nel terreno, simili a quello da dove sei uscito; e in un attimo vedi sbucare un numero spaventoso di Mantidi sotterranee che si dirigono verso di te. Anche dal buco che si apre ai tuoi piedi spunta un paio di antenne.

Se vuoi lanciare un lampo di energia nell’imboccatura, vai al **158**.
Se vuoi fuggire nel fitto sottobosco, vai al **232**.

147

“Da che parte stai, Tanith?” chiedi. “Quali sono le tue intenzioni?”
“lo so dov’è nascosta la tua Asta Magica, e se giuri di portarmi via ti aiuterò a riprenderla e a
uscire di qui. Ma decidi subito; non abbiamo molto tempo ed è pericoloso restare qui”. Senti i passi dei guerrieri Shaddaki che salgono di corsa le scale, incitati dalle imprecazioni di Mamma Uba.

Se accetti la proposta di Tanith, vai al **221**.
Se decidi che è meglio non fidarsi, vai al **63**.

148

Ad un tratto vedi una zampa mostruosa spuntare sulla sommità del passo; è il Quoku ferito che continua a seguirvi, trascinando il suo corpo martoriato con incredibile vitalità.
Costringi Chan ad alzarsi e, indicando verso sud, cerchi di fargli coraggio: “Guarda, siamo quasi arrivati al lago Shenwu; su, ancora uno sforzo...” Barcollando vi avviate lungo il pianoro, seguiti dal mostro che lentamente guadagna terreno.
Ma, fatti appena pochi passi, vedi che davanti a voi si apre uh lungo crepaccio, largo un paio di metri; non c’è tempo per girargli intorno e il mostro è ormai vicino. Davanti a voi

si erge la meta del vostro viaggio, la gigantesca Muraglia di Azakawa.

Se vuoi saltare oltre il crepaccio, vai al **49**.
Se vuoi fermarti a combattere il Quoku, vai al **233**.

149 (fig. 9)

“Un Krimmer!” grida Tanith. “Un mangiatore d’anime!” Devi combattere il Krimmer fino all’ultimo sangue. Ad ogni scontro che sostieni con lui togli, oltre ai punti che perdi normalmente, due punti di Resistenza e un punto di Volontà. Se invece ti sei creato una barriera di energia con il Sortilegio, togli sempre un punto di Volontà ma uno solo di Resistenza.

Krimmer: Combattività 25 Resistenza 30

Se sei ancora vivo dopo quattro scontri, vai al **165**.

150

La Pietra Kazim dispone di un potere spaventoso, che incrina le tue difese e penetra negli angoli più remoti della tua mente, rovistando nei ricordi più lontani e mettendo a nudo il mondo segreto dei sogni e della memoria. Negli occhi di Mamma Uba lampeggia un piacere maligno, non riesci a impedirle di entrare nella tua mente; cerchi di

(fig. 9) “Un Krimmer!” grida Tanith. “Un mangiatore d’anime!”

cancellare tutti i tuoi pensieri ricorrendo alla meditazione Shanti, ma è tutto inutile: il potere della Pietra è troppo forte.
“Ecco, ora vedo...” gracchia Mamma Uba, scrutando il gioco di luci e ombre che appare sulla superficie della Pietra. “Un vasto progetto... una missione segreta ... ah, dannazione! C’è qualcosa che lo nasconde, qualche potere magico, un velo che non riesco a squarciare...”
Il tuo tormento si prolunga per ore e ore. Mamma Uba fa appello a tutte le formule e alle stregonerie di cui è in possesso, ma non riesce a penetrare nelle nebbie protettrici che avvolgono il segreto della tua missione. A tua insaputa i tuoi maestri Sitanti devono aver attivato questa difesa supplementare. Tuttavia Mamma Uba non intende cedere, e perdi quattro punti di Volontà e due di Resistenza. La delirante voce della pazzia comincia a farsi strada dentro di te.

Se il tuo punteggio di Volontà è sceso a zero, o ancora più in basso, vai al **237**.
Se hai almeno un punto di Volontà, oppure hai il Talismano Magico dei maestri Shanti, vai al **348**.

151

Un buon alchimista dovrebbe riuscire a combinare una mistura di acidi in grado di distruggere la serratura, ma ti occorrono gli ingredienti giusti, e cioè:

Una parte di zolfo
Una parte di salnitro
Una parte di cristalli di Melten

Mescolando a calore moderato si ottiene l’Acido Meltofosforico.

Se hai gli ingredienti necessari nel Sacchetto da Erborista, e una boccetta vuota per mescolarli, vai al **297**.
Se non hai tutti gli ingredienti devi far ricorso a qualche altro potere, andando al **172**.

152

Vi avvicinate alla baracca, che sembra deserta. La porta è scardinata, e le finestre sono coperte di rampicanti. Dall’interno proviene uno strano fruscio.

Se vuoi entrare nella baracca, vai al **252**.
Se pensi che c’è qualcosa che non va, e vuoi saltar dentro da una finestra, vai al **277**.
Se vuoi mandare Chan a vedere, vai al **302**.

153

Mentre stai chiudendo la porta senti dei passi di corsa; stanno arrivando quattro Shaddaki. Chiudi la porta a chiave

mentre Chan ti sollecita: “Presto, presto, non c’è tempo da perdere!”
Gli Shaddaki stanno tentando di buttar giù la porta.

Se hai il potere del Sortilegio e vuoi bloccare la porta, vai al **185**.
Se non hai questo potere, o preferisci non usarlo, vai al **198**.

154

Stringi i denti per il dolore, mentre la Mantide si lancia su di te.
Mantide:

Combattività 15 Resistenza 18

Puoi fuggire dopo uno scontro, andando al **4**.
Se vinci, vai al **103**.

155

È un gesto coraggioso ma inutile. Mentre dall’Asta esce un terribile lampo di energia, i cavalli ti sono addosso e ti travolgono, spezzandoti le ossa e facendoti morire all’istante.
La tua missione si è tragicamente conclusa.

156

Con Tanith e Chan al tuo fianco osservi la battaglia che infuria sul ponte. I Cavalieri della Montagna Bianca hanno ucciso parecchi nemici, ma le cose stanno volgendo al peggio.
“Dobbiamo aiutarli” dici. Ti avvicini al ponte pensando di prendere gli Shaddaki alle spalle. Nel frattempo Tanith è sparita, e ti prepari ad attaccare insieme a Chan.

Se vuoi attaccare il capo dei nemici, vai al **215**.
Se preferisci gettarti nella mischia, vai al **120**.
Sei nella piazza del mercato, affollata e piena di trambusto. Ci sono centinaia di bancarelle che espongono la loro merce alla luce delle torce, e decidi di fare un giro dando un’occhiata qua e là.
Se hai il potere dell’Alchimia, vai al **183**.
Altrimenti vai al **26**.

158

Mandi un lampo nell’apertura, usando un punto di Volontà. Costretta dentro le pareti del pozzo, l’energia si trasforma in una palla di fuoco, e ben presto nel labirinto sotterraneo si scatena l’inferno.
Zoppicando raggiungi i cespugli, sofferente per lo sforzo di dover correre con la gamba ferita. Il fitto sottobosco e le

radici affioranti rallentano ancor di più la tua marcia. Gli insetti non hanno
rinunciato all'inseguimento. e avanzano a velocità impressionante. Migliaia di Mantidi furibonde coprono il terreno dietro di te, temi di non riuscire a cavartela.

Vai al **232**.

159

Il tuo potere del Sortilegio dovrebbe permetterti di sfondare la porta, ma ci vorranno molti punti di Volontà. Non c'è modo per sapere quanti, ma bada che se prendi questa decisione dovrai arrivare fino in fondo.

Se sei ancora deciso ad usare il Sortilegio, vai al **114**.
Se hai il potere dell'Alchimia e vuoi usarlo, vai al **170**.
Se vuoi prendere il corridoio a destra, vai al **163**.

160

Versi lentamente il liquido nella bocca dell'uomo. Dopo un po' riesce ad aprire gli occhi, e le guance riacquistano un po' di colore. "Grazie, fratello" riesce a mormorare, "è bello quello che hai fatto. Vorrei ricambiarti, ma prima devo dormire... dormire..."

Finisci di mangiare e poi resti seduto, meditabondo. Pian piano, vinto dalla stanchezza, scivoli in un sonno profondo mormorando delle formule rituali di meditazione.

Vai al **301**.

161

Saltellando e svolazzando qua e là i Naghim vi fanno da guida tra le colline brulle e monotone. Finalmente arrivate all'entrata di una piccola grotta, che si apre su una piattaforma a strapiombo.
Davanti alla grotta è seduto un vecchio, con le gambe incrociate, il cui sguardo sembra errare nel vuoto. Senza voltare la testa inizia a parlare: “Chi è che viene? Chi osa disturbare la solitudine di Jana?”
“Sono io, Tanith” dice la ragazza. “Porto con me Oberon, un potente mago che cerca di opporsi a Shazarak. Ha bisogno di un consiglio”.
“Cerco il Popolo Perduto di Lara” dici facendo un passo avanti. “Ho bisogno del loro aiuto per portare a termine la mia missione”.
Il vecchio cieco resta un attimo in silenzio. “Devi andare verso sud, fino alla grande foresta di Azanam. È una strada pericolosa, che ti porterà nel bacino di Azagad dove si innalzano i terribili Denti di Drago”.
“I Denti di Drago” spiega Chan, “sono degli enormi pilastri di calcare che si innalzano sul fondo del bacino. Dove

questo finisce c’è una enorme parete rocciosa nota col nome di Muraglia di Azakawa, da cui scendono le cascate Shemvu. Sull’altopiano oltre la Muraglia si estende la foresta di Azanam”.
“Sono terre misteriose, popolate di animali ostili” dice Jana. “Non mi sembri all’altezza per affrontare un simile viaggio, ma vedrò di darti qualcosa che possa aiutarti”.
Scompare nella grotta e dopo un po’ ne esce con degli oggetti:

Un Amuleto d’Argento (un Oggetto Speciale che secondo Jana ti porterà fortuna)
Cibo sufficiente per cinque Pasti
Uno Spadone
Due Pozioni di Vigorilla (ognuna di esse fa recuperare tre punti di Resistenza. Se hai il potere dell’Alchimia mettile nel Sacchetto da Erborista,altrimenti nello Zaino)
Una Fune (da mettere nello Zaino)

Ricorda che lo Zaino può contenere al massimo otto oggetti.
Anche Chan e Tanith ricevono cibo, zaini e armi a loro scelta.

Se hai il potere dell’Alchimia, vai al **193**.
Altrimenti vai al **15**.

162

Prendendo accuratamente la mira mandi un lampo contro il carro che sta attraversando il ponte. A causa della distanza devi impiegare due punti di Volontà.
Il tiro è un po’ corto, ma il lampo spaventa i cavalli e il conducente perde il controllo del veicolo.

Vai al **255**.

163

Vi infilate nello stretto corridoio che prosegue in ripida discesa. C’è sempre più buio, e una sottile inquietudine vi assale.

Vai al **333**.

164

I due Shaddaki giacciono morti ai tuoi piedi. In tasca gli trovi dieci Dobloni e due Pasti. Chan si prende anche una spada, ridacchiando allegramente: “Un ricordino” dice strizzando l’occhio.
Puoi prendere l’altra Spada, segnandola sul Registro di Guerra, prima di riprendere il viaggio verso il fiume Azan.

Vai al **39**.

165

Man mano che si impadronisce della tua volontà il Krimmer diventa sempre più forte. Nonostante i tuoi sforzi non riesci a impedire che il fantasma divori le tue energie intcriori. Improvvisamente la nera figura ti avvolge completamente in un abbraccio di tenebra. Perdi cinque punti di Volontà e cinque di Resistenza.

Se sei ancora vivo e il tuo punteggio di Volontà è arrivato a zero o più giù, vai al **177**.
Se sei ancora vivo e hai ancora punti di Volontà, vai al **192**.

166

Ti giri all'improvviso e vai verso l'omino che ti stava seguendo. Immediatamente quello chiama a gran voce due guerrieri Shaddaki, i quali si dirigono verso di te.

Se vuoi tentare di fuggire, vai al **241**.
Se vuoi affrontare i guerrieri, vai all'**11**.

167

"Scappate, voi due!" gridi ai tuoi compagni. Ma quelli rimangono al tuo fianco, benché disarmati. Il carro è arrivato sul ponte e si sta dirigendo verso di voi.

Se vuoi colpire da lontano il carro, vai al **162**.
Se vuoi aspettare che il carro si avvicini, vai al **180**.

168

Stai puntando verso il mare aperto. La terraferma è lontana. laggiù a occidente, e ti attendono due lunghi giorni e una notte di viaggio. Nel tragitto devi fare due Pasti (cancellali dal Registro di Guerra) e inoltre perdi un punto di Resistenza a causa della fatica; infatti riesci a dormire molto poco, devi costantemente controllare la rotta.

Vai al **140**.

169

Ma improvvisamente un balestriere, che si è sottratto agli attacchi di Chan, penetra tra i cespugli dove sei nascosto. Te lo trovi davanti con la balestra puntata, e con un ghigno soddisfatto sul volto. Ma un attimo dopo la sua espressione si trasforma in una smorfia di dolore; stramazza in avanti e vedi che ha piantato nella schiena il pugnale di Tanith.
“Svelto” dice la ragazza, senza darti il tempo di ringraziarla. “Chan è nei guai, dobbiamo aiutarlo”.

Vai al **203**.

170

Se hai una boccetta di Acido Meltofosforico, vai al **73**.
Altrimenti puoi tentare di aprire la porta con il Sortilegio, andando al **159**.
Se preferisci prendere l'uscita a destra, vai al **163**.

171

Perquisisci il corpo e trovi cinque Dobloni. Puoi tenerli se vuoi, insieme alla sua Spada (segna tutto sul Registro di Guerra).

Ora vi dirigete verso l'altra rampa di scale, andando al **137**.

172

Passi in rassegna i tuoi poteri e il tuo grado di controllo su di essi, e alla fine prendi la tua decisione.

Se vuoi fuggire con l'aiuto del Sortilegio, vai al **95**.
Se vuoi usare l'Incantesimo, vai al **124**.
Se vuoi usare il Controllo sulla Materia, vai al **271**.
Se vuoi usare il potere dell'Alchimia, vai al **151**.
Se vuoi usare la Psicomanzia, vai al **236**.
Se vuoi usare il potere della Profezia, vai al **211**.
Se preferisci entrare in contatto con il regno dei morti usando il potere di Evocazione, vai al **250**.

173

“Pazzo!” grida lei. fuori di sé. “Ora dovrò ucciderti!” Punta la tua Asta Magica contro di te e lascia partire un lampo terribile, che ti penetra fin dentro il cuore. Muori subito, ucciso dalla tua stessa arma.
La tua missione è finita qui.

174

Chan e esausto e devi sostenerlo continuamente. Il cielo è pieno di Quoku che volteggiano come avvoltoi. Davanti a voi si vedono le altissime cascate che piombano nel lago Shenwu, da cui ha origine il fiume Azan.
La voce di Chan è ridotta a un rantolo: “Non ce la faccio più... no...”
“Devi farcela!” lo incoraggi. “Devi!”
Poche centinaia di metri più avanti Chan crolla a terra, stremato dalla fatica. Ti volti indietro e
vedi qualcosa che conosci già... e che ti lascia sbalordito.

Vai al **148**.

175 (fig. 10)

“Dunque questo misterioso giovanotto dispone di qualche potere” mormora Mamma Uba. “Sento delle capacità magiche in te. E come mai? Di chi sei al servizio?”

(fig. 10)"Sento la presenza di un potere magico" mormora Mamma Uba

Se non cerchi di opporti alla Pietra Kazim finirai per rivelare a questa seguace di Shazarak il motivo e lo scopo della tua missione.

Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo per distruggere la Pietra Kazim, vai al **191**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo per creare una barriera a protezione della tua mente, vai al **116**.
Se vuoi resistere al potere della Pietra solo con la tua forza di volontà, vai al **226**.

176

Con il respiro affannoso e il cuore che pulsa come impazzito arrivi sul pianerottolo.

Se hai le Chiavi della Prigione e vuoi chiudere la porta dietro di te. vai al **153**.
Se preferisci non perdere tempo e continuare la fuga, vai al **60**.

177

Sei troppo debole per resistere, e la tua anima viene divorata dal nero fantasma. Cadi a terra
come una conchiglia vuota, sei un’altra vittima dell’infernale potere di Shazarak e dei suoi seguaci.

La tua pista finisce qui.

178

Una giovane donna vi porta tre ciotole di riso, fermandosi un attimo dietro le sbarre per fissarti insistentemente. La ringrazi con parole gentili: “Fortunato chi dona, perché nell’atto di dare diventa più ricco”. È una frase tradizionale degli Shanti. Un po’ sorpresa, la ragazza scompare.
Ti avvicini al vecchio, che sembra in punto di morte, e gli porgi il cibo. “Vent’anni!” mormora come in un rantolo, afferrandoti per un braccio. “Vent’anni che sono qui, e senza alcuna colpa. E ora devo morire”. Vieni a sapere che l’uomo era un sacerdote della religione Shanti, un custode delle memorie dei tuoi maestri, imprigionato per motivi religiosi.

Se hai della Vigorilla e vuoi alleviare le sofferenze del vecchio, vai al **160**.
Se non ne hai, o se preferisci non usarla, vai al **93**.

179

Alzi la tua Asta e scocchi un lampo di energia nel cuore della pianta. L’attacco ti costa un punto di Volontà.
Improvvisamente Chan cade a terra con un grido: un tralcio gli ha afferrato le gambe.

Se vuoi colpire la pianta che sta trascinando Chan verso i terribili aculei, vai al **285**.
Se vuoi avvicinarti a Chan. vai al **240**.

180

Sul carro ci sono due guerrieri Shaddaki. Mentre stai per lanciare un lampo di energia contro di loro, Tanith ti si mette davanti gridando con voce acuta: “Ippocatà!”
Con grande sorpresa vedi che i cavalli si impennano, in preda a un terribile spavento. “Ho imparato a dominare gli animali molto tempo fa” dice, raggiante d’orgoglio.

Vai al **255**.

181

Ti concentri fino a raggiungere il Livello Materiale, aspettando di vedere quale forma di aiuto ti forniranno gli spiriti della materia. Perdi un punto di Volontà.
Le nuvole sopra di le si addensano minacciosamente, e con un sorriso capisci cosa sta per accadere. Una pioggia improvvisa cade sulle piante intorno a voi, i rossi cespi impallidiscono e le spine minacciose si aprono in un ventaglio di tubicini che bevono avidamente l’acqua che scende dal cielo. In queste zone non capita quasi mai.

Mentre le piante si distendono sazie e ormai innocue, tu e Chan oltrepassate tranquillamente i cespi di Yaku e proseguite verso la vostra meta. È il tardo pomeriggio, quando Chan emette un sospiro di sollievo: in lontananza si intravede la poderosa parete della Muraglia di Azakawa.
Vi mettete a correre, ansiosi di arrivare ai confini della terra di Azanam prima che faccia buio.

Vai al **325**.

182

Senza aspettare oltre ti metti a correre verso la Muraglia di Azakawa, con Chan che ansima alle tue spalle.

Vai al **249**.

In particolare una bancarella attira la tua attenzione. Sopra una tabella c'è scritto:

MADAMA TALLAS - MEDICINE VEGETALI
FORNITRICE DELLA REAL CASA

La bancarella è stracolma di balsami e unguenti, radici e foglie secche; alcune sono molto efficaci, altre non servono assolutamente a nulla. Il tuo occhio esperto nota subito alcune cose che potrebbero esserti molto utili:

Un vasetto di cristalli di Melten (mescolati con zolfo e salnitro producono un acido capace
di sciogliere i metalli) 5 Dobloni;
Mortaio e pestello (da mettere nello Zaino 5 Dobloni;
Una bottiglia di Nappal (liquido infiammabile) 2 Dobloni;
Due boccette di Vigorilla (pozione che fa recuperare tre punti di Resistenza). Ciascuna 2 Dobloni
Una boccetta di Necranto (potente veleno) 1 Doblone;
Una boccetta di Alether (pozione che aumenta di due punti la Combattività se bevuta prima di un combattimento) 2 Dobloni;
Un mazzetto di foglie di Azawood (sufficiente per preparare quattro pozioni magiche) 5 Dobloni;
Tre semi di Tarama (ogni volta che inghiotti un seme puoi usare l'Asta, o uno dei tuoi poteri. senza sprecare punti di

Volontà. I semi non occupano spazio ne nello Zaino né nel Sacchetto da Erborista). Ciascuno 3 Dobloni;

Puoi comprare quello che vuoi, e se qualcosa non ti sta nel Sacchetto da Erborista puoi metterlo nello Zaino. Segna tutto sul Registro di Guerra.

Vai al **26**.

184

Vi dirigete verso sinistra e riprendete il cammino. Aggirando le torri di calcare e usando il sole per orientarvi, puntate verso sud. Nel tardo pomeriggio Chan emette un sospiro di sollievo. I Denti di Drago si vanno diradando, e in lontananza si intravede la Muraglia di Azakawa. È
una gigantesca parete di roccia, alta centinaia di metri, che si estende da est a ovest fin dove arriva lo sguardo. Esattamente di fronte a voi, dall'alto della parete, precipitano le acque della cascata che alimentano il lago Shenwu.
Accelerate il passo, ansiosi di raggiungere i confini della terra di Azanam prima di notte, lasciandovi alle spalle queste lande desolate.

Vai al **325**.

185

“Per l’amor del cielo, che diavolo stai combinando?” chiede Chan con voce piagnucolosa.
“Sssst!” ribatti, chiudendo gli occhi per concentrarti sulla barriera di energia. Impiegando un punto di Volontà riesci a bloccare la porta. Ci vorrà un po’ di tempo prima che gli Shaddaki riescano a sfondarla.

Se vuoi prendere la scala che parte dal pianerottolo verso sinistra, vai all’**80**.
Se preferisci prendere la scala a destra, vai al **253**

186

Vi allontanate quatti quatti, sperando che i Quoku non si accorgano di voi. Ad un tratto sentite un rumore sulla colonna più vicina, dove c’è un Quoku particolarmente grande.

Vai all’**86**.

187

Completamente esausto vieni trascinato fuori dalla stanza, giù per innumerevoli rampe di scale, nelle prigioni più profonde. I tuoi sensi si ribellano all’atmosfera di oppressione che regna tra queste mura. Un grido tormentato

echeggia nell'aria, alternato a crudeli scoppi di risa. “Cosa è stato?” riesci appena a mormorare.
“Lo scoprirai presto” risponde uno degli Shaddaki. “Carceriere! Eccotene un altro!” Uno zoppo, col vestito a brandelli, viene verso di te, facendo tintinnare un enorme mazzo di chiavi appeso alla cintura.
“Mi raccomando” dice il guerriero, “questo è un ospite di riguardo”.
Il carceriere si fa avanti zoppicando, con un'espressione di demenza soddisfatta dipinta sul volto. “Molto, molto onorato” ghigna istericamente. “Vedrai che ti troverai bene”. Cosi dicendo apre una porta corazzata e ti getta in una cella buia e maleodorante. Cadi rotolando per una rampa di scale, e perdi conoscenza ancor prima di finire sul pavimento coperto di paglia.

Se sei già stato nella locanda della Luna Ridente, vai al **230**.
Altrimenti vai al **261**.

188

Demoralizzato cominci a scendere, aggrappandoti alle minime sporgenze della parete. La discesa è lunga e faticosa, ma alla fine arrivi alla piccola grotta e ti infili dentro.
Cercando di non far rumore dai un'occhiata in giro.

Vai all'**8**.

189

Improvvisamente ti trovi davanti l’ufficiale Shaddako, che con un urlo terribile si lancia su di te.
L’ufficiale è un formidabile avversario, e se tenti di fuggire ti ucciderà di sicuro. Devi combatterlo fino all’ultimo sangue. Grazie alla presenza di Chan puoi aggiungere tre punti di Combattività durante questo combattimento.

Ufficiale Shaddako: Combattività 25 Resistenza 26

Se vinci vai al **215**.

190

“Ho deciso, andiamo a sud” dici a Chan.

“Bene, bene” risponde, “mi auguro solo che non sia un viaggio inutile”.
“Se ci guidi tu possiamo star tranquilli” dice Tanith tra i denti, rivolgendogli uno smagliante sorriso. Un attimo dopo i due si stanno insultando a morte.
“Smettetela! Non abbiamo tempo per litigare!” li interrompi. “Chan, vai avanti tu”.
“Nel cuore di questa foresta il fiume Azan si getta nel Suni. Risalendo il suo corso arriveremo nel territorio di Azanam. Per raggiungere il fiume Azan abbiamo due possibilità: o andare verso nord fino al fiume Suni, e risalirlo verso occidente fino alla confluenza con l’Azan; oppure prendere la grande strada che abbiamo visto la notte scorsa, e che attraversa l’Azan più a sud. Quale scegli, Oberon?”
Consulta la mappa all’inizio del libro prima di decidere.

Se vuoi raggiungere il fiume Azan andando prima a nord e poi a ovest, lungo il corso del Suni, vai al **38**.
Se preferisci metterti in marcia verso sud e poi piegare a ovest lungo la strada che attraversa il corso dell’Azan, vai al **21**.

191

Concentrando la tua volontà attingi alla energia del piano astrale, e con il potere del Sortilegio formi come un nucleo di puro pensiero, pronto a lanciarlo contro la Pietra Kazim.

Se vuoi impiegare in questo sforzo un punto di Volontà, vai al **323**.
Se ne vuoi impiegare due, vai al **150**.
Se ne vuoi impiegare tre, vai al **288**.
Se ne vuoi impiegare quattro, vai al **320**.

192

Sei soffocato dentro un'oscurità totale. Alle tue orecchie, da molto lontano, arriva un grido smorzato; è Chan. "Tanith, devi salvarlo!" sta dicendo. Poi, per l'ultima volta, senti la fresca voce di Tanith...

Vai al **276**.

193

Quando dici a Jana che sei esperto nelle arti dell'Alchimia, il vecchio ti offre i seguenti oggetti:

Mortaio e pestello
Una bustina di cristalli di Melten
Un vaso di Balsamo Yabari (un unguento che tiene lontani gli insetti neutralizzando l'odore del corpo umano)
Quattro semi di Tarama (ogni volta che ne inghiotti uno puoi usare l'Asta Magica oppure i tuoi poteri senza perdere punti

di Volontà: i semi non occupano posto ne nel Sacchetto da Erborista né nello Zaino).

Puoi prendere quello che vuoi, segnandolo sul Registro di Guerra.

Vai al **15**.

194

Lanci la Fune verso Chan, ma quello è sconvolto dalla paura e manca la presa; ci vogliono tre tentativi prima che Chan riesca a prenderla. Il Quoku ferito si ferma a poca distanza dal mercante. che sta tentando convulsamente di legarsi la Fune intorno alla vita. Con tutti i nervi tesi aspetti che Chan sia pronto per tirarlo al di qua del crepaccio; il Quoku e sempre immobile, ma quando capisci il perché è ormai troppo tardi!

Vai al **269**.

195

La strada si allarga, e vedi un barlume di luce che proviene da una finestra in fondo alla via; è un cupo edificio che si affaccia sulla piazza del mercato. C’è una tabella appesa sulla porta, e sopra c’è scritto

LOCANDA DELLA LUNA RIDENTE

È tempo che tu cominci a fare qualche domanda agli abitanti di questa città, forse sapranno dirti qualcosa sul Popolo Perduto di Lara.

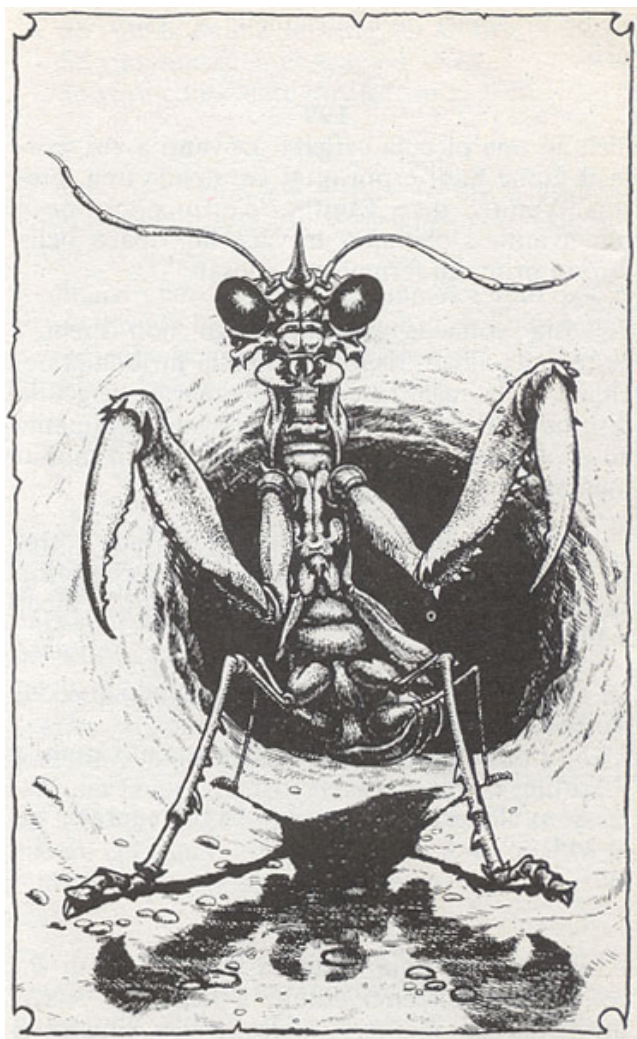
Se vuoi cominciare dalia piazza del mercato, vai al **157**.
Se preferisci entrare nella locanda, vai all'**82**.

196

Salti a terra con un salto mortale. La folla si è ormai scatenata contro lo Shaddako superstite, e tu ne approfitti per tirarti in disparte a spallate e spintoni, cercando di non pensare a cosa aspetta quel disgraziato.
Sei all'imboccatura di una stretta strada che si allontana dalla zona del porto, perdendosi nell'oscurità. L'unica altra uscita è il cancello sulla strada principale, dove si sta radunando sempre più gente.

Se vuoi uscire per la strada principale, vai al **50**.
Se vuoi imboccare questa stretta strada, vai al **40**.

197 (fig. 11)

L'insetto è incredibilmente veloce e combattivo. Non puoi evitare il combattimento e devi lottare all'ultimo sangue.

(fig. 11) L’insetto è velocissimo e molto aggressivo…

Mantide: Combattività 15 Resistenza 10

Se vinci, vai al **213**.

198

Un rumore di legno che si spezza ti fa sobbalzare, e vedi la lama di un’ascia penetrare tra le assi della porta. Resisterà per poco.

Se vuoi salire la scala verso sinistra, vai all’**80**.
Se preferisci prendere quella a destra, vai al **225**.

199

Siete in una piccola vailetta. Davanti a voi scorre il fiume Suni e più oltre si estende una foresta. “Venite” dice Tanith, “c’è un ponte poco più avanti. Dobbiamo trovare un riparo nella foresta prima di fermarci a riposare”.
“Questa volta la piccola strega non mente” commenta Chan, rispondendo alla furibonda occhiata della ragazza con uno sguardo di gelido disprezzo. Ripresa la marcia arrivate finalmente ad un’ampia strada, quindi attraversate il monumentale ponte sul fiume Suni.
“Tra non molto avremo gli Shaddaki alle costole: hai qualche formula magica per distruggere il ponte, in modo da guadagnare tempo?” chiede Tanith.

Se vuoi distruggere il ponte usando il Controllo sulla Materia, vai al **31**.
Se preferisci creare uno sbarramento usando il Sortilegio, vai al **48**.
Se preferisci non sprecare le tue energie, vai al **244**.

200

Avanzi per la buia e stretta strada, su cui incombono alti edifici adibiti a deposito. Arrivi presto ad un incrocio; a destra e a sinistra si aprono due viuzze, mentre la strada continua diritta avanti.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **223**.
Se vuoi andare a destra, vai al **76**.
Se vuoi continuare diritto, vai al **195**.

201

Quando ti svegli è già sera. Il riposo ti ha fatto recuperare un punto di Resistenza e uno di Volontà.
È chiaro che dovrai usare uno dei tuoi poteri per evitare le torture della Stanza delle Tenebre, e cominci a pensare a quale sia il più adatto per facilitarti la fuga.

Vai al **172**.

202

Ti alzi in piedi, chiudi gli occhi e sollevando le braccia entri in meditazione; attraverso le parole di una misteriosa cantilena il tuo pensiero sta entrando in contatto con gli spiriti del Livello Materiale.
Dopo pochi attimi si leva una fresca brezza da levante, e sulle tue labbra compare un sorriso. Intorno a te aleggiano gli spiriti del vento mandati per favorire il tuo viaggio, quando una raffica improvvisa tende al massimo la vela e ti fa cadere sul fondo della barca: ora è un folletto di tempesta che sta spingendo la barca a tutta velocità.
“Vi ringrazio, spiriti dell’aria” gridi verso l’alto, mentre ti affanni per controllare la rotta. Stai navigando molto velocemente e hai impiegato solo un punto di Volontà.

Vai al **140**.

203

La ragazza recupera il coltello e lo pulisce sulla veste del morto, prima di lanciarsi contro i due che stanno impegnando Chan.
Tu e Tanith siete di fronte ai due superstiti, con grande sollievo di Chan che ormai è pallido per la paura. I due Shaddaki non hanno nessuna intenzione di arrendersi, e devi combattere fino all’ultimo sangue. Grazie alla presenza di

Tanith e Chan puoi aggiungere per questa volta quattro punti di Combattività.

Balestrieri Shaddaki: Combattività 15 Resistenza 18

Se vinci, vai al **156**.

204

Impiegando due punti di Volontà mandi un lampo di energia contro le liane che avviluppano Chan, e queste subito appassiscono.
Mentre stavi occupandoti di Chan altre due liane sono avanzate dietro di te, afferrandoti una a una gamba e una all'altra. Siccome provengono da due diversi Yaku, se non fai qualcosa subito rischi di rimanere squartato.

Ormai sei a terra, e se vuoi colpire con l'Asta il cuore della pianta più vicina, vai al **329**.
Se preferisci tentare di liberare la gamba destra, vai al **279**.
Se vuoi liberare la sinistra, vai al **304**.

205

Provi con una chiave, ma è quella sbagliata.
Allora provi con un'altra, ma proprio in queiristante la porta viene aperta dall'altra parte e sulla soglia compare un

guerriero Shaddako. Dopo un attimo di sorpresa mette mano alla spada e ti attacca.
Aggiungi cinque punti alla tua Combattività, solo per questo combattimento, grazie al vantaggio della sorpresa e alla presenza di Chan.

Shaddako: Combattività 11 Resistenza 15

Se vuoi sottrarti al combattimento imboccando il corridoio in discesa sulla destra, vai al **163**.
Se vinci, vai al **176**.

206

Inghiottì i funghi e aspetti che facciano effetto. Ben presto riesci a comunicare con le malefiche piante, e trasmetti onde di passività; gli Yaku sembrano afflosciarsi, e riuscite a riprendere il cammino indisturbati.
Nel pomeriggio arrivate in vista della Muraglia di Azakawa.

Vai al **325**.

207

La Torcia comincia a scoppiettare e si spegne, lasciandoti nella più completa oscurità. Non hai tempo di riaccenderla, e

cominci a menare colpi alla cieca: è tutto inutile, in breve vieni sopraffatto.
La tua missione e la tua vita finiscono qui.

208

Mentre state per uscire dalla foresta vedi un drappello di cinque balestrieri che avanzano lungo la strada. Con ogni probabilità non riuscirete a passare inosservati.

Se vuoi attaccarli da lontano con l’Asta, vai all’**81**.
Se vuoi prenderli di sorpresa quando sono più vicini, vai al **99**.

209

Mentre rivolgi la parola all’incappucciato noti che porta al collo un amuleto di legno a forma di pesce. È il simbolo del pio ordine dei Redentori, monaci che hanno fatto voto di tacere e che vengono perseguitati per le loro convinzioni religiose.
L’uomo non risponde; accosta l’indice alle labbra in segno di silenzio e ti porge una boccetta con dentro un Liquido Rosa e un Medaglione con delle strane incisioni. Se vuoi tenere queste cose, segna il Liquido Rosa tra gli oggetti dello Zaino, e il Medaglione tra gli Oggetti Speciali (devi appenderlo al collo).

Prima che tu possa esaminare attentamente queste cose si spalanca la porta ed entrano quattro Shaddaki; sembra che cerchino qualcuno. Senza dire una parola il sant’uomo si alza e si allontana.
In quel mentre ti portano un boccale di birra: è l’allegro mercante che ti offre da bere, e invitandoti a brindare ti chiede qual è il tuo nome.

Se vuoi bere con lui, vai al **131**.
Se preferisci lasciare la taverna, vai al **157**.

210

Arrivi dall’altra parte, ma inciampi e cadi rotolando nella polvere. Sei stordito e perdi due punti di Resistenza.

Vai al **74**.

211

Con uno sforzo di concentrazione cerchi di penetrare nel futuro; perdi un punto di Volontà. È tutto molto confuso, ma nella tua mente si ripresenta continuamente la visione del sacerdote Shanti morto: devi evocare il suo spirito al più presto.

Se vuoi fare così, vai al **250**.

Se hai già provato a usare l'Evocazione, oppure non vuoi dare importanza alla visione, torna al **172** e prova a usare un altro potere.

212

Arrivi in una piccola stanza. C'è uno Shaddako che dorme su una sedia, con le spalle rivolte verso di te.

Se vuoi attaccarlo, vai al **309**.
Se preferisci allontanarti senza far rumore e prendere l'altra scala, vai al **137**.

213

Devi sbrigarti; imbocchi un tunnel sulla sinistra e cominci a correre, finché giungi a un bivio. Da una parte c'è un tunnel in salita, dall'altra uno in discesa.

Se vuoi prendere quello in salita, vai al **267**.
Se vuoi prendere quello in discesa, vai al **272**.
Se preferisci tornare indietro, vai al **284**.

214

Senti lo scatto della serratura che si apre. "Grazie al cielo" sospiri.

“Grazie al carceriere” ribatte Chan, pallidissimo.
Dietro la porta c’è un altro pianerottolo, da cui partono due scale.

Se hai il potere della Profezia, vai al **92** (Prendi nota del numero 214, perché dovrai tornarci tra poco).
Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai al **176**.
Se preferisci prendere quella a destra, vai al **45**.

215

Vedendo cadere l’ufficiale nemico i Cavalieri della Montagna Bianca attaccano con rinnovato vigore. Gli Shaddaki superstiti continuano a combattere, ma ormai sono rimasti in pochi e i Cavalieri di Durenor hanno modo di dimostrare la loro superiorità nel combattimento a corpo a corpo. Devi usare ancora un punto di Volontà, ma alla fine anche l’ultimo Shaddako viene eliminato.
L’uomo riccamente vestito, che per tutta la durata del combattimento era rimasto sul carro, scende e ti si rivolge con un cordiale sorriso: “Un intervento davvero provvidenziale, straniero!”
Si chiama Rendalim, è un celebre medico ed erborista di Durenor, noto in tutte le Terre Libere del lontano settentrione per le sue vastissime conoscenze e la capacità di guarigione. Ha intrapreso il viaggio in queste terre per cercare qualche esemplare di Valifolia, un albero molto raro

dalla cui corteccia si ricava una densa resina, l’unico rimedio conosciuto contro la terribile peste rossa.
“Ho trovato la Valifolia nei boschi di Fermost che si estendono ai piedi dei monti Kashima. Stavamo tornando a Suni per imbarcarci e tornare ad Hammerdal, la mia città, quando siamo stati fermati da costoro. Hanno bloccato tutte le strade che portano a Suni, pare che stiano cercando dei fuorilegge in fuga”.
In segno di gratitudine ti offre delle cose che potranno esserti utili:
Una boccetta di Elisir di Rendalim (fa recuperare sei punti di Resistenza)
Cibo per cinque Pasti
Mortaio e pestello (da mettere nello Zaino) Tre semi di Tarama (inghiottendo un seme puoi usare la tua Asta oppure uno dei poteri magici senza perdere punti di Volontà)
Un pacchetto di funghi Calacena (le spore di questi funghi aumentano l’efficacia delle illusioni create dal tuo potere di Incantesimo)

Puoi prendere quello che vuoi; metti queste cose nel Sacchetto da Erborista oppure, se non hai il Sacchetto o ti viene indicato diversamente, nello Zaino. Segna tutto sul Registro di Guerra.
Rendalim offre dei doni anche a Tanith e a Chan. dopo di che lo salutate, raccomandandogli di non far parola con nessuno del vostro incontro.

Vai al **2**.

216

Con uno sforzo disperato ti giri e colpisci con il Pugnale il cuore della pianta, ma nello stesso istante resti trafitto dai micidiali aculei e scivoli nell'abbraccio della morte.
Hai fallito la tua missione.

217

Con l'aria più disinvolta possibile cominci a fare qualche domanda, ma il taverniere ti fissa con occhi astuti e si piega verso di te abbassando la voce: "ln tempi come questi chiacchierare troppo può costare caro, amico mio; ci sono alcuni
che hanno pagato anche con la vita, capisci cosa voglio dire?" Cosi dicendo allunga la mano sul banco, con il palmo rivolto all'insù.
Gli passi un Doblone. ma per tutta risposta quello scuote la testa: "Un po' poco per una vita umana, non ti pare?"
Continui a far scivolare Dobloni nella sua mano, e quando ce ne sono cinque (ricordati di cancellarli dal Registro di Guerra) il taverniere la chiude e sussurra: "Allora, bel signorino, cos'è che vuoi sapere esattamente?" Tutto emozionato gli chiedi notizie sul Popolo Perduto di Lara.
"li Popolo Perduto!" esclama incredulo, facendo un passo indietro con espressione spaventata. "Non ho mai messo piede fuori da questa città, io; e poi questi sono discorsi proibiti, vietati dalla legge degli Shaddaki! Se proprio vuoi,

prova a parlare con quelli laggiù" dice indicando un tavolo poco distante. "Sono viaggiatori, e hanno girato un po' dappertutto". Cosi dicendo intasca il denaro e corre a servire un altro cliente prima che tu abbia il tempo di protestare.

Vai al **105**.

218

Al pomeriggio del terzo giorno arrivate alla confluenza del fiume Suni con il fiume Azan. Chan è una buona guida e si orienta con facilità, avete già fatto molta strada.
"Pochi chilometri a sud di qui c'è il ponte sull'Azan dove passa la grande strada che porta a Suni. Dovremo stare attenti, potrebbe essere controllato".

Vai al **39**.

219

Prima che tu possa intervenire Chan è preso nell'abbraccio mortale del Quoku, che lo copre con le ali nascondendo alla tua vista la sua orribile sorte. Giri la testa in preda al disgusto ma trovi la forza di reagire: afferri lo zaino del tuo sventurato compagno e prosegui verso il lago Shenwu.

Vai al **294**.

220

Con il tuo rifiuto ti sei giocato l'anima. Il tuo spirito viene strappato brutalmente dal corpo e lanciato in un abisso dove soffrirà in eterno.

La tua missione è finita ma i tuoi tormenti continueranno per sempre!

221

"Va bene" dici. "Andiamo".

Con un sospiro di sollievo Tanith indica verso l'anticamera di Mamma Uba. "Di qua!" dice mettendosi a correre. La segui, mentre Chan ansima e brontola frasi sconnesse a proposito di morte e disgrazia, tradimento, disastri e sventura.

"Casas Undu" recita Tanith, e una porta nascosta scorre di lato, rivelando un passaggio immerso nell'oscurità. "Prima di tutto prendi l'Asta e lo Zaino" dice accendendo una delle torce piantate nel muro; vedi una piccola nicchia scavata nella roccia, e un corridoio che prosegue in discesa. Recuperi le tue cose e guardi la ragazza. "E adesso?" chiedi.

"Giù per di qua, svelti!" risponde. Tu e Chan vi mettete a correre, mentre lei si ferma e recitando un'altra formula chiude di nuovo il passaggio.

Se hai la pietra Kazim mettila al sicuro nello Zaino, se c'è ancora posto. Ricordati di segnarla come Oggetto Speciale.

Vai al **292**.

222

Imbocchi il tunnel che prosegue piegando leggermente verso destra; dietro la curva c'è una Mantide ancora più grande di quella che hai visto prima. Le sue zampe anteriori sono molto sviluppate, e tiene il tronco e la testa eretti in atteggiamento aggressivo.
L'insetto è fermo all'imboccatura di un tunnel sulla destra, e appena vede la luce che hai in mano si gira nella tua direzione e comincia a muovere freneticamente le mandibole.

Se vuoi colpirla da lontano con l'Asta, vai al **239**.
Se vuoi lanciarti contro l'insetto, vai al **246**.
Se preferisci tornare sui tuoi passi, vai al **260**.

223

Appena svoltato l’angolo ti assale un violento odore di immondizie in decomposizione. Ci sono ratti enormi che nuotano nelle fogne scoperte che corrono ai lati della strada. Apparentemente però non c’è pericolo. Ora devi preoccuparti di trovare qualche informazione sul Popolo Perduto di Lara, senza però lasciar capire i motivi e lo scopo della tua missione.

Se vuoi proseguire in questa viuzza sperando di trovare qualcuno, vai al **34**.
Se preferisci tornare indietro sulla strada, vai al **195**.

224 (fig. 12)

“Morte agli Shaddaki!” gridi anche tu, lasciandoti prendere dall’eccitazione che ha travolto la folla. Vieni deposto a terra e la gente si fa da parte, in modo da formare un cerchio intorno a te e al guerriero che ansima, coperto di sudore, con gli occhi che cercano vanamente una via d’uscita; noti che sono occhi completamente bianchi, privi di pupilla. Ha capito che non c’è scampo, e si è messo in guardia con un ghigno di sfida dipinto sul volto: “Ora vediamo cosa sai fare, ragazzo” sibila.
È un combattimento a cui non puoi sottrarti a causa della folla che vi circonda, e devi combattere fino all’ultimo sangue.

(fig. 12) Lo Shaddako avanza con aria di sfida.

Shaddako: Combattività 13 Resistenza 20

Se vinci, vai al **127**.

225

Siete a metà della scala quando la porta in cima si apre, e sulla soglia compare una guardia. I nemici alle spalle si stanno avvicinando, mentre la guardia sulla porta sta chiamando rinforzi: siete in trappola.
Esalando il tuo ultimo respiro sotto i colpi degli Shaddaki incontri per l’ultima volta lo sguardo rassegnato di Chan.
La tua missione si è tragicamente conclusa.

226

Ora la tua volontà si scontra con i Poteri della Pietra. La luminescenza giallastra che emana dalla sfera si fa sempre più forte, mentre cerca di penetrare a forza nella tua mente. La fronte ti si imperla di sudore a causa dello sforzo di concentrazione cui sei sottoposto.
Il potere di Volontà di Mamma Uba insieme a quello della Pietra Kazim raggiunge cinquanta punti. Ora fai la somma dei tuoi punteggi di Volontà e Combattività, poi sottrai il totale da cinquanta.

Se il risultato è quindici o più, vai al **295**.
Se è meno di quindici, vai al **320**.

227

Proseguite lungo il corso del fiume, e ben presto arrivate al bacino di Azagad. Il sole picchia implacabile sul terreno arido, e la linea dell’orizzonte in distanza appare fluttuante nelle vampe di calore che si alzano dal suolo.

Vai al **29**.

228

Adesso è più facile mantenere una direzione costante; i Denti di Drago si fanno sempre meno fitti, ma quando finalmente riuscite a vedere dritti davanti a voi capite di aver sbagliato direzione: non siete davanti alla Muraglia di Azakawa. Chan si guarda in giro sconsolato e si batte la fronte: “Abbiamo marciato verso nord... praticamente siamo tornati indietro!”

Se vuoi andare a ovest fino al fiume e poi a sud, per la stessa strada che avete già fatto, vai al **328**.
Se vuoi puntare a sud tornando tra i Denti di Drago, vai al **6**.

229

Il lampo colpisce il Yaku e subito i tralci si contraggono per poi afflosciarsi sul terreno. Questo attacco ti costa due punti di Resistenza.

Con sollievo vedi che anche Chan è riuscito a liberarsi dalla pianta che lo avvolgeva, ma ce n'è subito un'altra pronta ad afferrarlo.

Se vuoi colpirla da lontano con l'Asta, vai al **5**.
Se preferisci invece attaccare i tralci che stanno strisciando verso di te, vai al **30**.

230

Quando ti svegli senti un dolore alla testa e hai la vista appannata. Pian piano riprendi coscienza di dove ti trovi e sollevi la testa per guardarti intorno. In un angolo riconosci Chan Li, il mercante della locanda; gli è passata la sbornia, e: non è per niente allegro.
"Hanno preso anche te, eh amico?" dice sorridendo mestamente.

Vai al **291**.

231

Il Quoku sta scendendo così velocemente che ti è impossibile colpirlo a distanza. A un certo punto apre le ali per rallentare la discesa e atterra a pochi metri da voi; saltellando minacciosamente vi viene contro.

Ha delle strane dita munite di ventose, e dalle protuberanze che coprono la pelle cola un liquido velenoso; il mostro tiene le ali aperte per avvolgervi in un abbraccio mortale.
Devi assolutamente evitare il contatto con la sua pelle velenosa. Per questo combattimento togli due punti di Combattività, perché dovrai adottare una tattica esclusivamente difensiva.

Quoku: Combattività 12 Resistenza 30

Se vinci, vai al **256**.

232

Ad un certo momento devi fermarti, c’è un albero caduto che blocca il passaggio. Dietro di te c’è un’enorme Mantide che avanza rapidamente
e ferito come sei raccogli tutte le tue forze per resistere all’attacco.

Vai al **154**.

233 (fig. 13)

Ti prepari a resistere al Quoku che si avvicina, ma quello si ferma a pochi passi guardandovi con un’espressione ottusa.

(fig. 13) Chan viene trascinato verso la bocca velenosa del mostro.

Improvvisamente apre la bocca e fa uscire una lingua lunghissima che si avvolge attorno al petto di Chan; il mostro lo sta trascinando verso la sua bocca velenosa, mentre il poveretto urla di terrore e disgusto. Hai pochi secondi per agire.

Vai al **337**.

234

Ti fermi di colpo davanti a uno spettacolo terribile. Un’enorme Mantide sta correndo verso di te, con le mandibole spalancate e le zampe anteriori sollevate minacciosamente.

Vai al **197**.

235

Visualizzando nella mente il meccanismo della serratura, tasti le chiavi ad una ad una. Quando trovi quella che ti sembra giusta provi ad aprire; hai speso un punto di Volontà.

Vai al **214**.

236

Appoggiando la mano alla parete della cella cerchi di sondare l'atmosfera che regna qui dentro,
in modo da ricavare qualche suggerimento. Senti il triste lamento dei morti, e le grida disperate delle anime che qui hanno subito ogni sorta di torture. C'è una cantilena che echeggia insistente: "Ascolta il sacerdote! Ascolta il sacerdote!"
Questo potere ti costa un punto di Volontà.

Ora torna al **172** e scegli un altro potere per uscire di qui.

237

Qualcosa cede dentro di te; la Pietra Kazim è riuscita a intaccare uno dei pilastri che sostengono l'edificio della tua mente, e tutta la tua saldezza interiore sta crollando.

Passerai il resto della tua vita come un pazzo delirante, vagabondando per la campagna, con in mano un’Asta che non sei più in grado di usare, in cerca di qualcosa che non troverai mai.
La tua missione è fallita.

238

Proseguite diritti, ma non siete sicuri di essere nella direzione giusta. L’impressione è quella di girare a vuoto tra le colonne di roccia che non offrono nessuna possibilità di orientamento. Dopo circa un’ora vi giunge alle orecchie un rumore conosciuto, il mormorio delle acque del fiume Azan. Vedi una pianta di Yaku, e poi un’altra, mentre Chan sospira rassegnato: “Vedi quella roccia, la riconosco. C’è il fiume li dietro, siamo di nuovo al punto di partenza”.
Purtroppo ha ragione: qui avete lasciato il fiume per evitare le piante maledette.

Se vuoi andare di nuovo verso est, inoltrandoti tra i Denti di Drago, per poi puntare verso sud, vai al **303**.
Se invece vuoi rischiare l’attraversamento di questo territorio infestato dalle piante di Yaku tenendoti lungo il fiume, vai al **104**.

239

Sollevi l’Asta e scocchi un lampo accecante contro l’insetto. La Mantide, colpita alla testa, si accascia morta sul terreno. Questo attacco ti costa due punti di Volontà.
Con cautela scavalchi il corpo dell’insetto ed entri nel passaggio, per trovarti ben presto davanti a due uscite, una in salita e una in discesa.

Se vuoi salire, vai al **267**.
Se vuoi scendere, vai al **272**.
Se vuoi tornare sui tuoi passi, vai al **284**.

240

Corri verso Chan, anche se sai di avere poche possibilità di salvargli la vita. Non hai scelta, devi liberarlo il più presto possibile.

Vai al **204**.

241 (fig. 14)

Svolti in una strada laterale e cominci a correre, inseguito dalle grida degli Shaddaki che ti ordinano di fermarti.
Sei in una ampia strada affollata, e non riesci ad aprirti un passaggio nella moltitudine. Improvvisamente la gente

(fig. 14) Ti ritrovi davanti a tre guerrieri Shaddaki.

comincia a correre qua e là, mettendosi al riparo: una ventina di metri
davanti a te ci sono tre Shaddaki, un ufficiale e due balestrieri con le armi cariche.
“Fermati o sei morto!” grida l’ufficiale.

Se vuoi obbedire, vai al **300**.
Se vuoi attaccarli, vai al **66**.
Se preferisci tornare indietro di corsa, vai al **20**.

242

Le pietre sono scivolose e il fiume qui è molto largo. Hai bisogno di tutta la tua concentrazione per non cadere nell’acqua fetida.
Fai la somma del tuo punteggio di Volontà e di Resistenza.

Se il totale è 20 o più, vai al **341**.
Se è meno di 20, vai al **316**.

243

Ti lanci di scatto contro il carceriere ma quello, nonostante sia zoppo, risponde con energia. Grazie all’aiuto di Chan e all’elemento sorpresa aggiungi quattro punti alla tua Combattività, ma solo per questo combattimento. Non puoi fuggire e devi combattere fino alla morte.

Carceriere: Combattività 8 Resistenza 14
Se vinci puoi tenere il suo Pugnale, segnandolo come Arma sul Registro di Guerra.

Se vuoi prendere le Chiavi che porta alla cintura per liberare i prigionieri nelle altre celle, vai al **125**.
Se vuoi andare nella direzione da cui è arrivato il carceriere, vai al **338**.
Se vuoi prendere la direzione opposta, vai al **333**

244

Non siete ancora arrivati al bordo della foresta quando Tanith esclama: "Eccoli! Gli Shaddaki!"
C'è un carro da combattimento che sta attraversando il ponte a gran carriera.

Se vuoi fermarti a combattere, vai al **167**.
Se vuoi tentare di raggiungere di corsa la foresta, vai al **13**.

245

"Ecco" dice, "prendi pure, ma promettimi che mi porterai con te. Conosco le uscite segrete e posso farti da guida".
"Stai attento Oberon" bisbiglia Chan alle tue spalle. "Questa piccola strega è al servizio degli Shaddaki, non possiamo fidarci".

Le guardie si stanno avvicinando sempre più. “Non abbiamo scelta” rispondi, “dobbiamo fidarci di lei”.
“Va bene” dici a Tanith, e subito la ragazza ti restituisce Asta e Zaino; poi, aprendo una porta alla sua destra, vi fa segno di seguirla. Una volta di là vi fa passare avanti e sbarra l’entrata per ritardare l’inseguimento. Siete in una stanzetta spoglia e disadorna.
“Nella collina sotto le prigioni si estende un labirinto di gallerie di cui pochi conoscono l’esistenza; passeremo di là” dice risoluta. Si dirige verso il centro della stanza e afferra un anello di ferro piantato nel pavimento; lo solleva ed ecco spostarsi tutto il lastrone di pietra, sotto cui si apre un passaggio buio. Tanith prende una torcia piantata nel muro e imbocca il passaggio. “Presto” dice, “saranno qui tra poco”.

Segui la ragazza e vai al **292**.

246

La Mantide entra in azione e risponde al tuo attacco. È un avversario micidiale, e dovrai far ricorso a tutta la tua abilità per colpirla: devi combattere fino all’ultimo sangue.

Mantide: Combattività 14 Resistenza 10

Se vinci, vai al **290**.

247

Un grido penetrante ti sveglia di colpo. Ai pallidi raggi della luna che filtra dalla stretta finestrella sulla parete, distingui la figura del vecchio sacerdote che tenta di sollevarsi dal letto.
“Una visione! Una visione!” sta gridando. “Un messaggio dei miei maestri!” Punta verso di te la mano tremante: “Tu!” grida. “Tu devi essere aiutato... vieni più vicino”. Si è alzato in piedi e si avvicina barcollando. “Voglio ricambiare la tua generosità” ti sussurra in un orecchio. “Immagino che tu e il tuo amico vogliate scappare da questo luogo maledetto... sono stato qui molti anni e so come si può fuggire, me l’hanno detto altri prigionieri”. I suoi occhi iniettati di sangue ti fissano con una intensità quasi folle; gli prendi la mano e lo esorti a continuare. “Non conosco il sistema per uscire dalla cella” dice, “ma una volta fuori di qui. per uscire dalla prigione dovete...”
Ma dalla sua gola non esce altro che un grido strozzato, e il vecchio stramazza al suolo. Guardi Chan con gli occhi pieni di lacrime. “Niente da fare” dice il mercante. “È morto, e adesso per noi è veramente finita”.

Vai al **62**.

248

A colpi di Asta cerchi di liberarti dalla liana intorno alla caviglia. Ti costa un punto di Volontà ma in compenso sei libero.
Non hai molto tempo di rallegrarti, altre liane si fanno avanti e attaccano te e il tuo amico.

Se vuoi aiutare Chan a districarsi, vai al **204**.
Se vuoi colpire il cuore della pianta che ti aveva attaccato, vai al **229**.
Se vuoi mandare un lampo di energia contro il cuore della pianta che ha afferrato Chan, vai al **254**.

249

Arrivate davanti a una ripida forcella e cominciate ad arrampicarvi il più rapidamente possibile. Il terreno è franoso e bisogna aiutarsi con le mani, ma finalmente arrivi in cima e puoi riprendere fiato; davanti a te si apre un vasto pianoro di roccia riarsa, solcata qua e là da profondi crepacci.
Chan è ancora a metà della salita e sta arrancando faticosamente, ma dietro di lui si profila una terribile minaccia: il Quoku è ancora vivo, e benché orrendamente ferito sta guadagnando inesorabilmente terreno alle spalle del mercante. Chan non sembra essersi accorto di nulla.

Se vuoi lanciare un avvertimento al tuo amico, vai al **282**.
Se preferisci scendere per aiutarlo, vai al **257**.

250

Decidi di chiedere aiuto allo spirito del sacerdote; con una scheggia di pietra segni sul pavimento la figura di una stella a cinque punte, poi ti metti al centro ed entri in meditazione. Ti concentri sul corpo del vecchio, inviando un richiamo verso il Livello Spirituale: la tua mente si riempie delle voci di migliaia di spiriti, e vedi davanti a te una folla di figure evanescenti.
Il mercante fa un passo indietro, in preda al terrore: dal corpo immobile del vecchio si sta distaccando una figura luminescente, l'immagine argentea del suo spirito che getta una pallida luce sulle pareti della cella.
"Eccomi, Oberon" dice in un sussurro, "Io sono pronto ad aiutarti, ma in cambio sei tu pronto a pagare il tuo tributo al mondo delle ombre?"
Sei davanti a una scelta drammatica, perché non sai cosa ti verrà chiesto.

Se vuoi accettare il suo aiuto, vai al **326**.
Se pensi che sia meglio rifiutare, vai al **305**.

251

I soldati si stanno avvicinando aprendosi la strada tra la folla, quando l’Incantesimo comincia a fare effetto.
“Mettetemi giù! Mettetemi giù!” strilla una vecchietta furibonda. I soldati e quelli che ti tengono in spalla ti fissano increduli: ai loro occhi appari come una vecchia con in mano un bastone.
“Prendersela con una povera vecchia! Mascalzoni. mettetemi giù!” continui a strillare, agitando il bastone. “E voi? Non vi vergognate?” dici rivolto ai soldati. “Bel modo di mantenere l’ordine, dov’è finito il rispetto per le persone anziane?” E continui ad agitarti tra le risate dei due Shaddaki.
Appena ti mettono a terra ti allontani brontolando, seguito dallo sguardo perplesso e sospettoso della folla; ma per fortuna i soldati non si accorgono di nulla e continuano a sghignazzare dandosi grandi manate sulle spalle. La gente si disperde lentamente, commentando l’accaduto, e sai che è meglio sottrarsi alla loro vista finché l’illusione è ancora viva. Questo potere ha un effetto che dura finché la gente ci crede, ma a lungo andare, agli occhi di un osservatore critico e dubbioso, l’immagine rischia di perdere la i sua credibilità sfaldandosi e mostrando la sua inconsistenza.

Se vuoi andartene dal cancello principale del porto, vai al **50**.
Se preferisci allontanarti lungo una strada | stretta e buia lì vicino, vai al **40**.

252

Entri nella baracca e vedi dei mobili coperti di polvere; in un angolo ci sono picconi, badili e setacci. Improvvisamente da sotto il tavolo sbuca una lucertola con la pelle a macchie giallastre.
“Non c’è pericolo!” dice Chan. “È un Jerbolo, è assolutamente innocuo”. Il rettile spaventato fugge dalla porta.
Chan comincia a rovistare nella baracca, dicendo che probabilmente ci stavano dei cercatori di giada, il prezioso minerale con cui si fanno i Dobloni e di cui si dice che una volta era ricco il fiume Azan. C’è della carne affumicata dall’aspetto molto invitante, e Chan te ne offre la metà; ti sarà sufficiente per cinque Pasti. Non trovate nient’altro di interessante e uscite dalla baracca.

Vai al **327**.

253

Siete a metà della scala quando la porta in cima si apre, e compare una guardia. Lo Shaddako vi guarda senza credere ai suoi occhi.

Se vuoi tornare indietro di corsa per prendere l’altra scala, vai all’**80**.
Se vuoi attaccare la guardia, vai al **324**.

254

Cerchi di capire da quale pianta proviene la liana che ha afferrato Chan; prendi la mira e colpisci il Yaku al cuore, perdendo due punti di Volontà. Chan è libero, ma nel frattempo altre due liane ti hanno afferrato alle gambe. Vengono da due piante diverse e stanno tirando in due direzioni; cadi a terra con un grido di dolore e con il terrore di rimanere squartato.

Vai al **279**.

255

Il carro comincia a sbandare e si rovescia, catapultando fuori i due Shaddaki. Purtroppo non si sono fatti niente, e saltano in piedi pronti ad attaccarvi con le scimitarre sguainate. È troppo tardi per fuggire, e per proteggere i tuoi compagni disarmati devi combattere fino all’ultimo sangue.

Shaddaki: Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **75**.

256

I Quoku si mantengono a distanza, roteando pigramente sopra le vostre teste. Siete accovacciati al riparo di uno

spuntone di roccia, cercando di prevedere le loro mosse. “Perché non attaccano?” chiede Chan. “Devi averli spaventati, chissà, forse se ne andranno”.
“Forse sono sorpresi, non certo spaventati” rispondi. “Stanno preparando la prossima mossa. Finché stiamo qui al coperto non possono sfruttare la loro capacità di attaccarci dall’alto”.
È il tardo pomeriggio, quando ad un tratto i Quoku cominciano a lanciarsi in picchiata uno dopo l’altro, virando a pochissima distanza dallo spuntone e rialzandosi subito in volo. Ed ecco che quasi davanti ai vostri piedi si schianta un enorme masso, e subito dopo un altro ancora. “Stavano calcolando le distanze” spieghi a Chan, “e adesso hanno cominciato il bombardamento”. Un altro masso è caduto, questa volta pericolosamente vicino.
“Stanno aggiustando il tiro” osserva il mercante.
È inutile restare a fare da bersaglio, e decidi di tentare la fuga calcolando l’intervallo tra un proiettile e l’altro. “Adesso!” gridi a Chan.
Appena uscite allo scoperto i mostri cominciano a gracidare forsennatamente, e solo allora ti rendi conto di aver commesso un errore: era questo che volevano! In agguato sopra lo spuntone c’è un Quoku gigantesco, che si solleva pronto all’attacco, con la viscida pelle grondante veleno: sta già saltando sopra di voi.

Se vuoi fermarti a combattere con il Quoku, vai al **281**.
Se preferisci continuare a correre, vai al **306**.

257

Torni giù per la scarpata, un po’ correndo e un po’ scivolando sul terreno franoso, raggiungi Chan e approfittando della posizione favorevole lanci un lampo terribile contro il Quoku, facendolo rotolare tra i sassi fino in fondo al ghiaione. Perdi un punto di Volontà.

Vai al **174**.

258

Dopo la morte del sacerdote sei ancora più sconvolto, e durante la notte ti assalgono incubi in cui dominano impressioni di persecuzione e tortura.

Vai al **62**.

259

Dentro di te senti lievitare la paura, e anche Chan sta tremando, con il volto contratto in una smorfia di terrore. State camminando lentamente nella fanghiglia melmosa, mentre nell’aria aleggia un odore dolciastro e insistente, di cui non sapete spiegare l’origine e che in questo buio totale aumenta ancor più la vostra paura. Ad un tratto in lontananza si scorge una debole luce. “Oberon!” grida Chan

con gli occhi fissi al terreno. Il pavimento della caverna è costituito da centinaia di cadaveri in decomposizione, ormai mischiati uno all'altro quasi a formare una raccapricciante palude. Chan è in preda a un attacco isterico, ma prima che tu lo possa calmare resti sopraffatto anche tu da questa visione che va al di là di qualsiasi orripilante incubo.
Sei nella Stanza delle Tenebre di Mamma Uba, e il tuo principale avversario è proprio la paura. Fai la somma del tuo punteggio di Volontà e Resistenza, e considera il totale come tuo punteggio di Combattività nell'affrontare la terribile Stanza delle Tenebre.

Stanza delle Tenebre: Combattività 28 Resistenza 30

Se vinci, vai al **296**.

260

Torni indietro di corsa lungo il tunnel. La Mantide ti insegue e guadagna terreno, quando improvvisamente vedi un altro di quegli insetti proprio davanti a le. Sei in trappola e devi combatterli entrambi.

Due Mantidi: Combattività 18 Resistenza 20

Se vinci, vai al **213**.

261

Ti svegli e fai per alzarti, ma la testa ti duole e hai la vista appannata. Lentamente ti rendi conto di dove sei e dai un’occhiata in giro. In un angolo c’è una figura curva, con addosso delle vesti colorate ormai sporche e una pelliccia; tiene le mani allacciate sul grosso ventre e tra un lamento e l’altro: “Bene arrivato!” ti dice con un amaro sorriso.
L’omino si chiama Chan Li, un mercante che conosce tutti i paesi dell’impero del Shadastan e molte altre terre lontane. È una persona pacifica, ed è stato arrestato poche ore fa per ubriachezza in un locale chiamato Alla Luna Ridente, una taverna di Suni molto frequentata da viaggiatori e forestieri.

Vai al **291**.

262

La lama manca il bersaglio, e tu vieni trascinato verso il cespo rossastro; appena le spine penetrano nella tua carne il corpo si irrigidisce in una paralisi mortale.
La tua vita finisce qui.

263

La ferita alla gamba ti ostacola nella salita, comunque arrivi in cima senza cadere; ma appena senti le antenne di uno di

quei maledetti insetti sfiorarti un polpaccio trovi subito la forza per tirarti fuori dal buco.
Con gli occhi abbagliati dalla luce diurna ti guardi intorno: sei in un’ampia radura circondata da alberi giganteschi e da fitti cespugli.

Vai al **146**.

264

Ad un tratto ti ricordi del Medaglione che ti è stato dato dal sant’uomo alla locanda della Luna Ridente. Lo prendi in mano e osservi attentamente le strane incisioni, forse ne ricaverai qualche indicazione. Prendi anche il Liquido Rosa che il Redentore ti aveva dato e togli il tappo della boccetta: annusando il contenuto riconosci l’odore di Calacena, un fungo le cui spore possono provocare delle allucinazioni e che per questo è molto apprezzato da maghi e illusionisti. Inghiottì la pozione e butti via la boccetta ormai inservibile (ricorda di cancellare il Liquido dagli Oggetti Speciali). Osservi di nuovo il Medaglione e senti che la Calacena comincia a fare effetto.
Se vuoi sapere dove andare, esamina attentamente l’iscrizione sul Medaglione.

Se non riesci a decifrare l’iscrizione e vuoi seguire il consiglio di Chan, vai al **190**.

Se non riesci a decifrare l’iscrizione e preferisci chiedere consiglio al saggio Jana, vai al **134**.

265

Scateni tutta la potenza della tua Asta e con un lampo di energia ferisci il braccio destro di uno degli Shaddaki, perdendo un punto di Volontà. Ora devi combattere con l’altro fino all’ultimo sangue.

Guerriero Shaddako: Combattività 14 Resistenza 18

Se vinci, vai al **40**.

266 (fig. 15)

Nell’aria echeggia incessante il gracidare dei Quoku. Accelerate il passo voltandovi ogni tanto per controllare la situazione, quando improvvisamente vedete che si stanno alzando in volo. Le loro zampe sono dotate di grandi membrane che fungono da ali. “Non mi avevi detto che sanno volare!” sbotti rivolto al tuo compagno.
“Ma se non sapevo neanche che esistessero, fino a poco fa!” si difende Chan che sta già ansimando. “Non riusciremo mai a evitarli”.
Uno dopo l’altro i mostri si lanciano dalla sommità delle colonne di roccia, prendendo rapidamente quota e iniziando

(fig. 15) Il Quoku si lancia in picchiata ad una velocità impessionante

a volteggiare pigramente. Ad un tratto uno dei mostri si lancia in picchiata con una scivolata d’ala, scendendo a velocità vertiginosa come un falco sulla preda.

Se vuoi evitare l’attacco del Quoku in picchiata, vai al **330**.
Se vuoi aspettare a pie’ fermo e combattere, vai al **231**.

267

Corri su per il ripido tunnel; ma dietro di te ci sono molte Mantidi lanciate all’inseguimento. Arrivi in una stanza circolare, dove ci sono tre uscite: due corridoi scavati nella pietra, uno verso est e uno verso ovest; inoltre c’è uno stretto passaggio verso sud scavato in un terreno più cedevole. Il rumore degli insetti che ti inseguono è sempre più vicino, non hai tempo da perdere.

Se vuoi prendere il corridoio verso est, vai al **332**.
Se vuoi prendere quello verso ovest, vai al **340**.
Se preferisci imboccare il passaggio verso sud, vai al **347**.

268

Cominci a salire lungo la parete, ma non sei molto esperto e quando raggiungi la cavità sei sfinito. Anche la tua mente è confusa, e non riesci a ragionare bene. L’odore penetrante dei vapori che ristagnano sopra il lago Shenwu ti riempie gli

occhi e il naso, dandoti un senso di nausea; senza capire cosa succede perdi ancora un punto di Resistenza e senti di essere molto debole.
Guardi dentro la cavità e vedi una piccola grotta rozzamente scavata.

Se vuoi infilarti nella cavità per dare un'occhiata. vai all'**8**.
Se vuoi continuare a salire lungo la parete, vai al **113**.

269

Rapida come un colpo di frusta, dalla bocca del Quoku esce una lingua lunghissima, agile come una proboscide, che si avvolge attorno al petto di Chan per trascinarlo verso la bocca del mostro.
Il disgraziato mercante si aggrappa alla Fune con tutte le sue forze.
Ingaggi un drammatico tiro alla fune, ma il mostro è troppo forte per te e te la strappa bruciandoti le palme delle mani. (Cancella questo Oggetto Speciale).

Vai al **294**.

270

Sai che non c'è tempo da perdere, anche se non hai più l'Asta devi fuggire assolutamente. Rapidamente finisci di

mangiare il riso con sopra la polvere che vi ha sparso la ragazza; recuperi tre punti di Resistenza e un punto di Volontà, e cerchi di mettere a punto un piano per recuperare la libertà.

Se vuoi metterti a dormire per recuperare le forze, vai al **201**.
Altrimenti vai al **144**.

271

Decidi di chiedere l’aiuto del Livello Materiale. Entri in meditazione e cominci a recitare una formula, concentrandoti su ciò di cui hai bisogno e sperando che gli spiriti della materia riescano a capire la natura del tuo problema. A questo punto aspetti. Dapprima non succede niente, e temi di aver sbagliato qualcosa, ma poi il terreno comincia a tremare e senti come un rumore di tuono in lontananza.
“Mettiti contro il muro, lontano dal centro delia cella” gridi a Chan. Hai appena finito di parlare quando nel pavimento si apre una crepa, da cui spuntano la testa e le spalle di uno Spirito della Terra. Guardi un po’ preoccupato i rozzi lineamenti e la pelle ruvida di questo Spirito, che notoriamente è uno dei più ottusi del Livello
Materiale; non sei molto sicuro che riuscirà a capire cosa ti serve.
“Fuggire?” chiede lo Spirito con voce assente.

“Sì, sì... fuggire, bravo, fuggire...” rispondi con aria di incoraggiamento.
“Tunnel. Mago seguire... sicuro, non pericolo” e cosi dicendo scompare nel sottosuolo.
“Svelto Chan, seguiamolo!” dici al tuo compagno saltando dentro il buco. Andate dietro al gigante che sta scavando una galleria a velocità sorprendente.

Vai al **273**.

272

Corri a tutta forza ma ad un certo punto sei costretto a fermarti: il tunnel sbocca in un vasto ambiente pieno di Mantidi che stanno accudendo alle larve.
Infuriati per l’intrusione gli insetti si lanciano su di te. Corri via inseguito da schizzi di acido che ti colpiscono alle braccia e alle gambe, facendoti perdere due punti di Resistenza. Ma il peggio deve ancora venire: ci sono due Mantidi che ti bloccano la strada, e devi eliminarle per sfuggire all’orda che ti insegue.

Due Mantidi: Combattività 20 Resistenza 15

Se vinci il combattimento in tre scontri o meno, vai al **322**.
Se il combattimento dura più di tre scontri, vai al **315**.

273

Ad un tratto sbucate in una vasta caverna, buia e con il pavimento coperto da un fango scuro e denso. “Grande tunnel qui... mago andare... spirito tornare terra. Addio”. Ciò detto lo Spirito torna nel passaggio, che si richiude dietro di lui. L’uso di questo potere ti è costato un punto di Volontà.
Tu e Chan rimanete soli in questo tetro ambiente, con addosso una vaga sensazione di inquietudine.

Vai al **259**.

274

Arrivi dall’altra parte ma scivoli sul bordo e riesci appena ad afferrarti con una mano sul bordo del crepaccio. La roccia sta franando e cerchi disperatamente un altro appiglio.

Vai al **306**.

275

Quando ti svegli, il mattino seguente, ti sembra di esserti appena addormentato. Con tutte le membra indolenzite ti alzi, e vedi che Tanith e Chan sono già in piedi e ti stanno aspettando.

Vai al **18**.

276

“Krimmer Tanith, Mundi Gudro” sta ripetendo Tanith in una cantilena ossessionante.
Improvvisamente le tenebre si aprono e vedi che Tanith si sta lanciando nel fuoco che divampa. L’ombra nera del Krimmer la sta abbracciando mentre esala un grido di agonia: “Oberon! non dimenticarmi...”
Le fiamme sembrano rinvigorirsi e un attimo dopo le due figure sono scomparse, lasciando un mucchietto di cenere tra le braci quasi spente. Con un grido disperato perdi conoscenza.

Vai al **52**.

277

Pronto a tutto salti dentro, ma non c’è nessuno.

Vai al **252**.

278

Chiudi gli occhi e cerchi di penetrare nel futuro. La tua capacità di Profezia ti dice che la direzione giusta, quella che porta verso Azanam, è a sinistra. Perdi un punto di Volontà.

Vai al **184**.

279

Con qualche difficoltà riesci a tagliare la liana che ti ha afferrato la gamba destra, e perdi un punto di Volontà.
Chan ti viene in aiuto, e a forza di menar colpi all'impazzata riesce a liberarti anche la gamba sinistra.

Vai al **128**.

280

Nel porto ci sono imbarcazioni di ogni tipo e grandezza, ma c'è poca gente in giro. Ormeggi la tua barca e sali sul molo, dando un'occhiata in giro.
"Pssst!" senti una voce uscire dall'oscurità; accovacciato poco distante c'è un pescatore con un occhio solo. "Veniamo da lontano, eh?" dice con aria sorniona. "E cosi di nascosto, poi! Te ne sei rimasto al largo aspettando che facesse buio... eh, eh, c'è qualcosa di poco chiaro..."
Inutilmente cerchi di convincerlo che non c'è nessun mistero. "Ti ho visto, ti ho visto fin dal pomeriggio... a me non la racconti" ribatte il guercio. "Devi essere un contrabbandiere o un evaso... eh, eh, comunque diciamo che per qualche Doblone potrei chiudere un occhio... eh, eh, anzi, l'occhio... eh, eh..."

Allargando le braccia confessi di non avere neanche un soldo. Dapprima sembra contrariato, ma poi vien fuori a dire che potrebbe comprarti la barca per venti Dobloni; in fondo vendere la barca per cosi poco potrebbe essere un sistema per farlo star zitto.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **53**.
Se vuoi vendere la barca, vai al **16**.
Se preferisci non venderla ma vuoi fare due passi nella zona del porto, vai al **100**.

281

Il Quoku sta scendendo rapidamente, cercherà di toccarti con la sua pelle velenosa. Il minimo contatto con il mostro potrebbe significare morte sicura, quindi devi adottare una condotta difensiva: la tua Combattività è ridotta di un punto durante questo combattimento.

Quoku: Combattività 15 Resistenza 30

Dopo il primo scontro controlla il tuo punteggio di Volontà.

Se hai ancora più di dieci punti, vai al **331**.
Se ne hai meno di dieci, vai al **32**.

282

Mandi un avvertimento a Chan. Il mercante si volge indietro e accorgendosi di essere inseguito raddoppia i suoi sforzi, arrampicandosi con una velocità impensabile. Appena arriva in cima lo afferri per un braccio e lo trascini lontano dal bordo, ma dopo qualche decina di metri qualcosa dentro di te ti dice di guardare indietro.

Vai al **148**.

283

La tempesta infuria sollevando turbini di polvere fine e leggera, che penetra dappertutto impedendovi di respirare e di tenere aperti gli occhi.
Nonostante la fatica proseguite lottando contro il vento implacabile, e perdi tre punti di Resistenza. Finalmente la tempesta si placa e vi accorgete di essere quasi all'imboccatura del bacino di Azagad.

Vai al **227**.

284

Con il terrore che ti attanaglia lo stomaco torni sui tuoi passi. In fondo al tunnel ti trovi davanti a due Mantidi ben decise a sbarazzarsi dell'intruso. Ti prepari a combattere, ma

ecco sopraggiungere altri due di quegli insetti; sono troppi per te, ma non hai alcuna via di scampo.

Se hai in mano una Torcia accesa, vai al **207**.

Se non ce l’hai lanciati subito all’attacco.

Quattro Mantidi: Combattività 20 Resistenza 25

Se vinci, vai al **310**.

285

Impiegando due punti di Volontà mandi un altro lampo di energia contro il cuore dello Yaku riuscendo a liberare Chan. Il mercante balza in piedi e corre terrorizzato al tuo fianco.

Vai al **128**.

286

Con mano tremante passi ad una ad una le chiavi cercando quella che vada bene.

Se hai il potere della Psicomanzia, vai al **235**.

Se non ce l'hai, scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce 0, 2, 4, 6, o 8, vai al **214**.
Se esce 1, 3, 5, 7 o 9, vai al **205**.

287

Giocando il tutto per tutto salti sulla schiena di una delle Mantidi e da li ti dai lo slancio per raggiungere rimboccatura del pozzo, aggrappandoti disperatamente alle pareti scivolose per trovare un appiglio.
Lentamente cominci a salire, ma una delle Mantidi lancia uno schizzo di acido su per il pozzo, colpendoti una gamba. A causa del terribile dolore perdi due punti di Resistenza.

Vai al **263**.

288

Lanci la massa di energia contro la Pietra Kazim, ma questo li costa altri due punti di Volontà.
Le due forze si scontrano con una vampa di luce abbagliante, che ti acceca temporaneamente.

Vai al **320**.

289

“Siediti figliolo” dice la vecchia, indicando li sedia di fronte. “Io sono Mamma Uba, colei che legge nella Pietra Kazim, colei che detta le leggi della città di Suni, la voce del destino al servizio di Shazarak, il re negromante”. Ti sta guardando con occhi magnetici: “Guarda dentro nella Pietra, ragazzo mio, in modo che appaia la verità”.
Incapace di resistere lasci che i tuoi occhi vengano attratti dalla Pietra, che diffonde nella stanza la sua luce giallastra. Improvvisamente senti come delle dita roventi penetrarti nella mente, una potente magia sta cercando di leggere dentro di te.

Se il tuo punteggio di Volontà è inferiore a 15, vai al **150**.
Se è superiore, vai al **175**.

290

La Mantide giace morta ai tuoi piedi. Scavalcando il cadavere imbocchi il tunnel e dopo pochi minuti arrivi a un punto dove c’è una galleria che sale e una che scende.

Se vuoi prendere la galleria in salita, vai al **267**.
Se vuoi prendere quella in discesa, vai al **272**.
Se vuoi tornare indietro, vai al **284**.

291

C’è un altro ospite in questa cella, un vecchio dall’aria malata, che giace quasi immobile su un
tavolaccio. Ti hanno portato via l’Asta e lo Zaino. ma hai ancora tutte le altre cose.
Chan si rivolge verso di te: “Sono innocente, non ho commesso alcun crimine, tranne quello di parlare ad alta voce e di bere troppa birra. Dicono che chi mette piede qui dentro non esce più, ma io non posso credere che ci lasceranno marcire in questo buco. Cosa possiamo fare?”
Cominci a chiacchierare col mercante, e vieni a sapere molte cose riguardo al Popolo Perduto di Lara, di come sono fuggiti verso i monti Shuri, e da lì, attraverso i monti Kashima, in una valle segreta nel mezzo della foresta di Fermost. L’ometto è molto simpatico, ha un notevole senso dell’umorismo e dice un sacco di battute spiritose.
“Comunque posso farti da guida in qualsiasi angolo del mondo, se vuoi; sempre che tu riesca a tirarmi fuori di qui” dice quasi per scherzo; ma guardandoti negli occhi si accorge che hai preso molto sul serio la sua proposta, e che per te fuggire rappresenta una speranza, non un sogno.

Vai al **178**.

292 (fig. 16)

Il passaggio buio sembra non finire mai, e quando arrivate in una vasta caverna siete tutti e tre ansimanti. La caverna si apre sul fianco di una ripida collina, e cominciate a scendere di corsa senza fermarvi, finché arrivate in fondo.

Se hai l'Amuleto del sacerdote Shanti, vai al **346**.
Altrimenti vai al **199**.

293

Volgi le spalle alla parete inaccessibile e ti dirigi verso la cascata. Qui i vapori del lago sono più densi, e perdi un punto di Resistenza.

Se vuoi attraversare il lago a nuoto per raggiungere l'altra sponda, vai al **318**.
Se preferisci fare il giro a piedi, vai al **343**.

294

Sconvolto per il dolore ti allontani barcollando, trascinandoti dietro lo zaino del tuo amico. Cammini alla cieca, mentre le ombre ormai si allungano; ora sei solo, in una terra ostile.

Se hai meno di 10 punti di Resistenza, vai al **319**.
Se ne hai di più, vai al **344**.

(fig. 16) il passaggio sembra non finire mai.

295

Per quanto tu cerchi di resistere, la Pietra continua a farsi largo nella tua mente. Hai i muscoli contratti e i nervi tesi come corde di violino.
“Ogni tua resistenza è vana” dice Mamma Uba, ma le sue parole hanno l’effetto di raddoppiare i tuoi sforzi. Perdi due punti di Resistenza sotto l’attacco inarrestabile della Pietra.
Fortunatamente è il tuo corpo a cedere per primo, e cadi in avanti sul pavimento, privo di conoscenza: per adesso il tuo segreto è salvo.
“Ecco cosa succede a chi resiste alla parola di Mamma Uba” commenta la vecchia con un ghigno. “Guardie! Sbattetelo in cella! Sembra che questo forestiero abbia qualcosa di importante da nascondere”. Perso nella tua incoscienza senti la sua voce giungere come in un incubo: “Abbiamo anche altri sistemi per sapere la verità”.

Vai al **187**.

296

Improvvisamente nella Stanza delle Tenebre cala una quiete innaturale. Afferri Chan, che è inginocchiato nel fango accanto a te, e lo trascini verso l’uscita che si vede in lontananza. Vuoi andartene prima di essere sottoposto a un altro attacco.

Raccogliendo tutte le vostre forze imboccate un tortuoso passaggio.

Vai al **41**.

297

Con un po’ di paglia accendi un fuoco sul pavimento della cella, e fai scaldare la mistura finché i cristalli non si sciolgono completamente. Tappi la boccetta e agiti vigorosamente. Quando sei sicuro che la pozione gialla è ben amalgamata ti avvicini alla porta, e versi un po’ del contenuto sulla serratura. Immediatamente si sprigiona una nuvola di fumo.
Sotto lo sguardo ammirato di Chan la serratura comincia a liquefarsi; hai usato solo metà della pozione e la serratura è già eliminata. Puoi tenere il resto nel Sacchetto da Erborista (Scrivi Acido Meltofosforico sul Registro di Guerra, ma ricordati di cancellare lo zolfo e il salnitro che ti sono serviti per la pozione. Puoi conservare invece le boccette vuote).
Con cautela apri la porta e scivoli insieme a Chan nel corridoio.

Se vuoi andare a destra, vai al **23**.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **333**.

298

Impiegando due punti di Volontà mandi un lampo di energia nel gruppo di insetti, seminando il panico. Ne uccidi uno e ne ferisci un altro, il quale comincia a spruzzare acido alla cieca tutt'intorno.
Approfittando della confusione esci allo scoperto e con un salto cerchi di aggrapparti alle pareti scivolose del pozzo. Al momento di spiccare il balzo metti un piede in una pozza di acido, che ti perfora lo stivale e aggredisce la carne della gamba. Perdi due punti di Resistenza, ma riesci ad afferrare un appiglio e a trascinarti verso l'alto.

Vai al **263**.

299

"Ah, è questo che vuoi!" esclama la strega. E così dicendo respinge il nucleo di energia che le avevi scagliato addosso e te lo rivolge contro: "È finita per te!"
A questo nuovo assalto la tua mente non è in grado di resistere, la tua anima si sfascia e crolli a terra come un misero guscio vuoto.
E qui la tua vita si spegne.

300

Alzi le braccia in segno di resa; ti tolgono l’Asta e lo Zaino e ti legano le mani dietro la schiena.
Vieni trascinato per le strade della città fino a una fortezza di pietra nera dove, nonostante le tue proteste, vieni condotto fino in una piccola anticamera: “Racconterai la tua storia a Mamma Uba, straniero” ringhia una delle guardie, “tanto ti aspetta la prova della verità”; e così dicendo ti chiude dentro.
Seduta a un tavolo di legno c’è una vecchia, con le mani appoggiate su una sfera di cristallo che emette una fioca luce giallastra.

Vai al **289**.

301

Il sonno si rivela ristoratore e anche molto utile. Fai uno strano sogno, in cui ti appare il più anziano dei tuoi maestri Shanti, con le braccia sollevate in un gesto di benedizione, che sta recitando una formula nella lingua del suo popolo. Ti appare la visione del tempio sacro di Amida con tutti i maghi raccolti in cerchio e con le braccia sollevate.
Hanno mandato in tuo aiuto la forza del loro pensiero, e questo ti fa recuperare 10 punti di Volontà.

Vai al **247**.

302

Con uno sguardo rassegnato Chan entra nella baracca. Dopo un po' torna fuori con aria tranquilla; "È tutto a posto" dice, "non c'è nessuno".

Vai al **252**.

303

Tornate verso i Denti di Drago marciando sotto il sole che picchia, e perdi due punti di Resistenza.
Più per fortuna che per vostra abilità arrivate finalmente in vista della Muraglia di Azakawa. Ai raggi del sole che ha iniziato la sua parabola discendente scorgete l'enorme parete che si estende da est a ovest.
Accelerate il passo, sarebbe bene arrivare alla Muraglia prima di notte.

Vai al **325**.

304

Impiegando un punto di Volontà distruggi la liana che ti tiene la caviglia. Immediatamente l'altra liana, tesa come un elastico, ti tira con uno strattone verso il centro del Yaku.
Chan corre in tuo aiuto e taglia il tralcio che ti sta trascinando alla morte.

Vai al **128**.

305

Hai sentito dire che degli spiriti dei morti non ci si può sempre fidare, quindi rispondi di no.
“Come vuoi” dice lo spirito, “Io non posso liberarti, però posso darti qualche consiglio; ora vedo che anche tu sei al servizio dei maestri Shanti, come ero io una volta. Se riesci ad uscire dalla cella prendi il corridoio a destra; quando arrivi in fondo prendi la scala a sinistra, e da quel momento devi andare sempre a sinistra e sempre in salita. Questa è l’unica via per raggiungere la salvezza, le altre conducono alla morte. Buona fortuna, Oberon, che la mia benedizione possa esserti di aiuto!”
Ciò detto lo spirito scompare; hai perso due punti di Volontà.

Ora torna al **172** e scegli un altro potere che ti consenta di fuggire (non puoi scegliere di nuovo l’Evocazione).

306

Improvvisamente la roccia sporgente si stacca e precipiti nell’abbraccio della morte.
La tua missione si è tragicamente conclusa.

307

Ti lanci contro il Quoku ferito con l’Asta in pugno e pronto a colpire. Con un salto il mostro ti viene addosso, ma lo eviti e gli assesti un fendente sul dorso lasciandolo immobile a terra.
Ti allontani di corsa trascinandoti dietro Chan.

Vai al **249**.

308

Ti fai largo tra la folla e cerchi di raggiungere gli Shaddaki per interrompere quel massacro. A spallate e spintoni riesci a fendere la massa di persone terrorizzate e arrivi alle spalle dei soldati. ma c’è troppa gente per rischiare di mandare un lampo di energia, e preferisci avvicinarti ancora tra le grida di incitamento. Li cogli di sorpresa, quindi aggiungi quattro punti alla tua Combattività, ma solo per questo combattimento.
Gli Shaddaki si difendono con le loro scimitarre luccicanti, devi combattere come fossero un solo nemico.

Shaddaki: Combattività 20 Resistenza 19

Se vinci, vai al **127**.

309

La guardia si sveglia con un’espressione di stupore, e grazie all’elemento sorpresa aggiungi quattro punti di Combattività per i primi due scontri.

Guardia: Combattività 12 Resistenza 16

Puoi fuggire in qualsiasi momento andando verso l’altra scala. Vai al **137**.
Se vinci il combattimento, vai al **171**.

310

Non hai tempo di rallegrarti per la vittoria che
già l’imboccatura del tunnel si riempie di Mantidi; sono troppe per te.
Scappi dall’altra parte e arrivi al bivio: tornare indietro è impossibile, e hai pochi secondi per decidere.

Se vuoi andare nel tunnel in salita, vai al **267**.
Se vuoi prendere quello in discesa, vai al **272**.

311

Vieni afferrato rudemente dalle guardie, che ti portano via ridacchiando soddisfatte. Ti tolgono l’Asta e lo Zaino e ti legano le mani. Per più di un’ora camminate per le strade di

Suni, arrivando alla fine davanti a una enorme fortezza di pietra nera, arroccata in cima a una collina. È una prigione, uno dei luoghi in cui gli Shaddaki hanno modo di dare sfogo alla loro crudeltà.
Un omone ti afferra per le spalle e ti fa entrare tra le pesanti porte di ferro, poi con uno spintone ti fa ruzzolare sul pavimento di pietra. La ferita alla spalla si è riaperta, e il sangue cola giù per il braccio. “Sono ferito” dici al tuo brutale guardiano, “ho bisogno di un guaritore. Bisogna togliere la freccia e fasciare la ferita”.
“Guaritore? Puah!... ma se è solo un graffio!” sbotta il guerriero guardandoti con commiserazione. “Ne ho viste, io, di ferite al tempo delle guerre di conquista. E non c’erano sicuro guaritori sul campo di battaglia... caro il mio signorino!” E così dicendo ti prende per le spalle e afferra la freccia che spunta.
“NO!” gridi terrorizzato, ma il tuo improvvisato chirurgo ha già finito l’intervento. Ti sembra di svenire.
“Guaritore... fasciare le ferite... ma guarda tu!” sta borbottando lo Shaddako; tira fuori una fiaschetta di grappa e la stappa con i denti, versandone un po’ sulla ferita tra un sorso e l’altro. “Niente di meglio per fermare l’infezione” afferma solennemente; il liquido brucia tremendamente, ma quasi subito l’emorragia si blocca. Lo Shaddako scoppia in una risata soddisfatta e ti dà una gran manata sulla spalla dolorante.
Questa cura così brutale ti costa un punto di Resistenza, però la ferita si rimargina senza complicazioni.

Vieni spinto su per una lunga scala di pietra fin dentro una piccola anticamera. C’è una vecchia seduta a un tavolo di legno, e sta accarezzando con le mani nodose una sfera di cristallo che emette una fioca luce giallastra.

Vai al **289**.

312

Sei arrivato nel corpo di guardia. Dentro ci sono sei Shaddaki che non perdono tempo a rimettersi dalla sorpresa e ti uccidono.
Il tuo tentativo di fuga è fallito e con esso la tua missione.

313

Estendendo tutt’intorno la tua sensibilità provi a penetrare nella mente dei tuoi compagni di tavolo. Senti che l’uomo incappucciato vuole aiutarti, come se aspettasse un segno da te. Appartiene al pio ordine dei Redentori, pellegrini
devoti che dedicano la vita alla preghiera e allo studio delle erbe medicinali.
L’uso di questo potere ti è costato un punto di Volontà.

Vai al **209**.

314

Lanci il tuo nucleo di energia, impiegando un altro punto di Volontà. Immediatamente l'attacco contro la tua mente cessa, e quando le due forze si scontrano dalla Pietra Kazim esce una vivida fiammata. Mamma Uba alza le sopracciglia con aria di superiorità; si impadronisce della tua energia e te la rivolge contro con ancor maggiore violenza. Sotto questo attacco perdi metà dei tuoi punti di Resistenza.

Se vuoi usare due punti di Volontà per ribattere al suo attacco, vai al **320**.
Se preferisci usare due punti di Volontà per spezzare il cerchio di energia che ti avvolge, vai al **226**.
Se non hai abbastanza punti di Volontà, vai al **150**.

315

A colpi di Asta ti apri la via combattendo disperatamente, ma è troppo tardi. L'orda di insetti alle tue spalle ti ha raggiunto, e vieni trascinato a terra e sbranato in mille pezzi.
La tua missione si è conclusa tragicamente.

316

Ad un tratto scivoli e cadi in acqua, ma appena tocchi la superficie senti che questo liquido brucia. L'acqua velenosa del lago Shenwu ti ha tolto lo spirito vitale.

La tua missione è finita.

317

Tenti con tutte le tue forze di spostare il corpo massiccio del Quoku. ma in pochi secondi cadi a terra paralizzato: il veleno che copre la pelle del mostro è letale.
La tua pista finisce qui.

318

Ti tuffi nelle acque del lago Shenwu e cominci a nuotare, ma ti accorgi che tutto il corpo è pervaso da un violento bruciore. Ti mancano le forze. Le acque del lago sono velenose, e anche i vapori che aleggiano sulla sua superficie possono uccidere in poche ore.
La tua missione si è conclusa tragicamente.

319

Completamente stremato inciampi e cadi, rotolando fino alla base di un ghiaione. Perdi un punto di Resistenza.
Sei in un ampio avvallamento, ai bordi del lago Shenwu, e ti guardi intorno per capire dove sei.

Vai al **43**.

320

Con grande stupore di Mamma Uba la luce della Pietra si spegne di colpo. Cadi in avanti esausto, mentre la vecchia balza in piedi imprecando e gridando.
“Hai osato resistere a me!” grida. “Guardie! Buttatelo in cella! A quanto pare ci vogliono altri sistemi per cavar fuori la verità da questo mago in erba”.
Durante questo duello con la Pietra hai speso quattro punti di Volontà e quattro di Resistenza.

Vai al **187**.

321

Sei arrivato nell’alloggiamento del carceriere. Quello si volta e lancia un grido; poi estrae un Pugnale e ti viene addosso.

Carceriere: Combattività 8 Resistenza 10

Puoi sottrarti al combattimento quando vuoi per raggiungere l’altra scala, andando al **137**.
Se vinci il combattimento, vai al **37**.

322

Con un impeto disperato travolgi i tuoi avversari. mentre l’orda degli inseguitori ti è ormai alle costole con i suoi micidiali getti di acido.
Svolti l’angolo e imbocchi un altro passaggio.

Vai al **267**.

323

Impiegando ancora un punto di Volontà lanci il nucleo di energia contro la Pietra Kazim, che avvampa per un attimo ma poi si impadronisce della tua energia, diventando sempre più luminosa.
“Il lupacchiotto tenta di mordere, eh?” ridacchia Mamma Uba, e ti attacca di nuovo con raddoppiato vigore, avvolgendoti in un cerchio di energia; perdi metà dei tuoi punti di Resistenza.

Se vuoi impiegare due punti di Volontà per rispondere all’attacco, vai al **299**.
Altrimenti devi usare un punto di Volontà per neutralizzare il cerchio che ti stringe; vai al **226**.

324

Ti accorgi troppo tardi che quella è la porta del corpo di guardia; immediatamente esce un gruppetto
di Shaddaki che piomba su di te e ti massacra.
La tua vita si spegne su questa scala di pietra.

325

Le alte colonne di calcare dai contorni irregolari proiettano una fantasmagoria di ombre sul terreno diseguale, creando inquietanti giochi di luce nel silenzio innaturale che regna in questo luogo.
Improvvisamente uno strano rumore, come di una porta che ruoti su cardini arrugginiti, si diffonde nell'aria; sembra il verso di un animale, ma non hai mai sentito niente di simile.
Il rumore si ripete laggiù, verso destra, e poi di nuovo davanti a voi, come una voce che risponda a un richiamo.
Ti assale una violenta sensazione di pericolo, e vedi che anche Chan è impallidito. Avanzando cautamente avete la netta sensazione di essere spiali da una moltitudine di occhi.

Vai al **136**.

326

Non sei molto convinto ma accetti l'offerta del sacerdote.

“Siamo d’accordo, allora’’ mormora il vecchio. “Da parte mia ti darò l’aiuto che ti serve, anche perché ora vedo che sei al servizio dei maestri Shanti, come ero io una volta. Quando esci dalla cella prendi il corridoio a destra, e quando arrivi in fondo imbocca la scala a sinistra. Da quel momento devi andare sempre a sinistra e
in salita, questa è l’unica via per raggiungere la salvezza, tutte le altre conducono alla morte”.
“E io cosa dovrò fare in cambio?” chiedi.
“Tu dovrai liberare gli spiriti dei morti che giacciono qui. Esci dalla stella a cinque punte e recita la formula proibita per rendere la libertà alle anime che sono morte ingiustamente: le vittime vogliono vendicarsi dei loro assassini. Ma attento! Devi farlo, ormai gli spiriti hanno in pegno la tua anima”.
Sei in preda al terrore: la legge Shanti proibisce di recitare la formula proibita perché i morti, una volta chiamati sulla terra, sfuggono ad ogni controllo e possono compiere ogni sorta di azioni.

Se vuoi recitare la formula, vai all’**87**.
Se decidi di tirarti indietro, vai al **220**.

327

Marciate verso sud nella pianura desolata, quando ad un tratto Chan si ferma a guardare verso est. “Lo senti?” ti chiede. Dapprima non capisci di cosa sta parlando, ma poi ti

accorgi che nell’aria c’è qualcosa di mutato; si è alzato un po’ di vento, che solleva dei vortici di polvere tra gli ammassi di rovi rotolanti nella piatta distesa. Indicando l’orizzonte Chan ti fa notare una specie di nuvola scurissima che avanza verso di voi a velocità impressionante.
“Una tempesta di sabbia” dice il mercante. “E sembra anche molto violenta”.

Se vuoi tornare alla baracca per cercare riparo, vai al **78**.
Se preferisci continuare la marcia verso le terre di Azanam, vai al **283**.

328

Tornate fino al fiume e riprendete la marcia verso sud. Siete stremati per la lunga esposizione al sole, e perdi due punti di Resistenza. Quando arrivate dove crescono le piante di Yaku decidete di affrontare le difficoltà che presenta questa zona fitta di vegetazione, piuttosto che rischiare di perdervi di nuovo.

Vai al **104**.

329

Con un punto di Volontà distruggi con l’Asta la pianta Yaku più vicina, ma non era da qui che provenivano i tralci che ti

tengono avvinto; ormai il dolore è lacerante, ti pare che la gamba destra ti venga strappata da un momento all’altro. Perdi quattro punti di Resistenza.

Vai al **42**.

330

Ormai il Quoku vi è quasi addosso, ma all’ultimo momento cambiate direzione e correte verso uno spuntone di roccia che potrebbe offrire riparo da un attacco dall’alto. Il mostro, spinto dal suo slancio, rischia di finire contro la roccia ma la evita per un pelo.
“Appena in tempo!” dice Chan, ridendo nervosamente. “Comunque questi animali non mi sembrano molto astuti”.
Sorridi anche tu, facendo un cenno di assenso
con la testa; ma dentro di te non ne sei adatto sicuro.

Vai al **256**.

331

Con un colpo ben assestato apri una profonda ferita nel ventre molliccio del Quoku. che perde il controllo e precipita a terra. Ma ecco che si rialza immediatamente e vi attacca inferocito dal dolore.

Se vuoi combattere con il mostro, vai al **307**.
Se preferisci fuggire, vai al **182**.

332

Con tutti i nervi tesi per la paura imbocchi il tunnel verso est. L’orda di insetti sta avanzando e una Mantide, più veloce delle altre, ti raggiunge e ti ferisce alia gamba; il terribile dolore ti fa inciampare, e rotoli sul terreno cercando di girarti per affrontare la bestia che ormai è sopra di te.

Se hai l’Asta Magica, vai al **96**.
Altrimenti vai al **9**.

333

State camminando in un tunnel in ripida discesa che diventa sempre più buio man mano che procede, finché, quasi nell'oscurità totale, sbucate in una vasta caverna il cui pavimento è costituito da uno spesso strato di melma viscida e scura.

Vai al **259**.

334

Arrivi in fondo al passaggio, che si allarga e si biforca in due direzioni; guardandoti attorno capisci dove sei.
Sei finito in un nido di Mantidi sotterranee, insetti che vivono in colonie in modo molto simile alle formiche, scavando migliaia di passaggi nella roccia grazie a un potente acido di cui sono fornite. Se riesci a orientarti in questo labirinto potrai sbucare sull'altopiano di Azanam senza dover scalare la terribile Muraglia.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **222**.
Se vuoi andare a destra, vai al **234**.

335

Non c'è alcuna speranza che Chan sia ancora vivo. Hai perso un amico prezioso, e adesso devi continuare da solo?

Con una lunga deviazione aggiri il crepaccio e riprendi la marcia verso il lago.

Vai al **294**.

336

La gente scappa in ogni direzione mentre gli Shaddaki colpiscono chiunque gli capiti a tiro.
Con una rapida occhiata vedi che per andartene di qui hai due possibilità: o attraverso il cancello principale del porto, dove sono i due Shaddaki; oppure per una stretta strada che si perde nell'oscurità.

Se vuoi imboccare la strada al buio, vai al **40**.
Se vuoi tentare a passare per il cancello, vai al **50**.

337

Ti lanci all'attacco, obbligando il mostro a mollare il corpo esanime di Chan.

Quoku ferito: Combattività 14 Resistenza 18

Se vinci, vai al **44**.

338

Imbocchi il corridoio seguito da Chan: in fondo ci sono due scale, e devi decidere dove andare.

Se hai il potere della Profezia, vai al **92** (prendi nota del numero 338, perché dovrai tornarci tra poco).
Se vuoi prendere la scala a sinistra, vai al **137**.
Se vuoi prendere quella a destra, vai al **212**.

339

Ti avvicini al banco, salutato ad alta voce dal taverniere: “Salve, straniero! In cosa ti posso servire?”
Ordini un boccale di birra, che costa un Doblone (Ricorda di cancellarlo dalla Borsa).

Se vuoi attaccare discorso con il taverniere, vai al **217**.
Altrimenti vai al **105**.

340

Correndo verso ovest lungo il corridoio deserto ti accorgi che stai andando in salita; più avanti c’è un gruppo di Mantidi intente a qualche lavoro, e con un tuffo al cuore vedi che sopra di loro si apre l’imboccatura di un pozzo, da cui scende un raggio di sole. Gli insetti stanno scavando nella roccia, questo vuol dire che il tunnel finisce qui.

Dietro di te stanno arrivando le altre Mantidi, l’unica tua speranza è il pozzo che sale verticalmente sopra la testa degli scavatori. Come fare?

Se vuoi attaccare gli insetti alle spalle prima che si accorgano di te, vai al **298**.
Se vuoi usare la schiena di uno degli insetti come trampolino per aggrapparti all’imboccatura del pozzo, vai al **287**.

341

Badando a non mettere un piede in fallo raggiungi l’altra sponda del fiume. Ti dirigi verso la parete rocciosa, ma i tuoi movimenti stanno diventando sempre più impacciati e ad un certo punto cadi, perdendo un punto di Resistenza.
Attraverso la nebbiolina giallastra che sembra emanare dalla superficie del lago esamini la Muraglia, che da questa parte del lago sembra piena di fessure e sporgenze.
Decidi di tentare qui la scalata, e cominci a salire cercando con cura gli appigli. Dopo un po’ vedi sopra la tua testa l’ingresso di una piccola grotta: ti tiri su a braccia e ti infili dentro.

Vai all’**8**.

342

Con uno sforzo disperato riesci a saltare oltre il precipizio, lacerandoti le braccia e le gambe contro le rocce aguzze e taglienti. Perdi molto sangue e tre punti di Resistenza.

Vai al **74**.

343

Cammini lungo la riva del lago Shenwu, fino al punto da cui nasce il fiume Azan; le acque hanno sempre il loro colore giallastro, ma la coltre di vapori è meno densa. Perdi un punto di Resistenza a causa di uno stato di sonnolenza che ti pervade.

Se vuoi passare a guado nell’acqua bassa, vai al **17**.
Se vuoi passare saltando sulle pietre che affiorano, vai al **242**.

344 (fig. 17)

Ad un certo punto arrivi sulle sponde del lago Shenwu, che si estende alla base della Muraglia di Azakawa proprio sotto la cascata. Il lago, cupo e fermo nella luce del crepuscolo, ti mette addosso un senso di disagio.

Vai al **43**.

(fig. 17) Sei arrivato presso il lago Shenwu, ai piedi della Muraglio di Azakawa.

345

Ti concentri, cercando di visualizzare la minaccia prima che si concretizzi, ma il futuro non ti manda alcuna immagine e ne concludi che si tratta di qualcosa al di fuori della tua esperienza. Ma contemporaneamente c'è una voce dentro di te che continua a ripetere: “La morte viene dall'alto!”. Hai perso un punto di Volontà.

Vai al **61**.

346

Vi fermate a riprendere fiato e vi guardate indietro; le possenti mura della fortezza stanno crollando al suolo, mentre tutt'intorno aleggia una nebbia innaturale e le ombre dei morti danzano una sfrenata sarabanda. Le grida degli Shaddaki si alzano invano verso il cielo stellato mentre le loro antiche vittime consumano la sospirata vendetta.
“Sei stato tu a chiamare gli spiriti dei morti?” chiede Tanith con gli occhi colmi di stupita ammirazione. Fai cenno di sì, ma senti che un brivido ti scende nella spina dorsale.
“Hanno avuto quello che si meritavano” dice freddamente. “Una punizione che anche Shazarak approverebbe”.
Le parole della ragazza non ti riempiono certo di orgoglio, anzi, ma lei non sembra rendersene conto.

Vai al **199**.

347

Con la testa abbassata ti precipiti nello stretto tunnel. Il passaggio comincia a salire, diventando sempre più stretto e tortuoso; ad un certo punto ti trovi davanti a una Mantide che sta trasportando una grande foglia. Senza esitare prendi la rincorsa e le salti oltre, graffiandoti la schiena sulla volta del tunnel. Uno spruzzo di acido ti manca per pochi centimetri appena tocchi terra, e riesci a scappare incolume.
Sei inseguito da centinaia di quei maledetti insetti, ma finalmente vedi in lontananza una fioca luce che ti riempie di speranza e senti sul viso un soffio di aria fresca: sei vicino alla superficie! Continui a correre obbligando le gambe ad uno sforzo ormai meccanico, ma improvvisamente ti trovi davanti a una parete di roccia, il tunnel finisce qui! Non c’è via di scampo, dunque?

Vai al **47**.

348

Scivoli in uno stato di semi-incoscienza che per ora ti mette al sicuro dalla Pietra Kazim. Mamma Uba lancia un grido di disappunto: non può raggiungerti nello stato di oblio in cui sei immerso.

Vai al **187**.

349

È Tanith, la giovane donna al servizio di Mamma Uba. Ha con sé la tua Asta Magica e lo Zaino. “Oberon!” esclama. “Finalmente ti ho trovato”.
“Siamo in trappola” mormora Chan. Dietro di voi si sente la voce della vecchia che incita gli Shaddaki all’inseguimento.

Se vuoi assalire la ragazza, vai al **173**.
Se vuoi cercare di convincerla a restituirti l’Asta e lo Zaino e a lasciarvi passare, vai al **245**.

350 (fig. 18 – 19)

Delle grida acute ti dicono che c’è qualcun altro tra il fogliame in cima agli alberi. Una quarantina di uomini dall’aspetto scimmiesco, con delle lunghe code, stanno facendo dondolare dei fasci di foglie fumiganti assicurati in cima a delle liane. Il fumo ha un odore molto penetrante e sta seminando il panico tra gli insetti, che si lasciano cadere dai rami e fuggono precipitosamente.
Hai gli occhi irritati, ma ammiri sorpreso lo spettacolo di questi omuncoli che reggendosi con la coda saltano da un ramo all’altro con sorprendente agilità, e che sembrano molto abili nel respingere le terribili Mantidi. Sono i Kundi, finalmente hai trovato il Popolo Perduto di Lara.
Mentre stai ancora osservando gli ultimi insetti battere in ritirata, due paia di braccia pelose ti afferrano e ti sollevano

(fig. 18) Sostenendosi con la coda gli omuncoli saltano da un albero all'altro con sorprendente agilità e sembrano molto esperti nel respingere gli insetti

verso l’alto. Vieni trasportato fino ad altezze vertiginose, al di là della coltre di nubi che questi alberi giganteschi usano per rifornirsi di umidità. Quassù, quasi appoggiato sul tetto della foresta, c’è tutto un sistema di piattaforme e capanne di legno. Alla fine vieni depositato senza tanti complimenti davanti alla più grande di queste capanne; dev’essere la dimora del re dei Kundi.
Il vecchio re ti guarda con malcelata ostilità: “Io Okosa, re Kundi. Tuo nome? Perché venuto?”
Ti accosti al re, e sottovoce gli racconti che sei alla ricerca della Pietra della Luna, gli spieghi che hai bisogno della loro visione astrale per individuare il Cancello dell’Ombra.
“Tu non Shanti... tu porti morte-che-striscia-sul-terreno” dice guardandoti con sospetto. “Kundi non ti porta in nessun posto”.
Tenti di spiegargli che sei un mago e che gli Shanti sono i tuoi maestri; che stavi fuggendo dalle Mantidi e che non stavi con loro. E tutto inutile. Il vecchio re ti volta le spalle con un grugnito.
“Posso fare una grande magia” provi a suggerire, “una antica magia Shanti”.
“Re negromante fa magia, Shaddaki fa magia, tutti fa magia. Questo dimostra niente” ribatte quello, alzando le spalle.
“Allora come posso provarti che sto dicendo la verità?” chiedi ormai senza convinzione.
Il re si volta appena per lanciarti un’occhiata furbastra: “Provare?” dice. “Giovane straniero proverà molte cose quando parlerà con Urik, nostro sciamano. Prova magia Kundi! Non sciocchezze di Shaddaki!”

Tutti aspettano in silenzio, ed ecco in lontananza il tintinnìo di alcuni campanelli, accompagnato da una voce sommessa che recita una cantilena sempre uguale. Due Kundi stanno accompagnando un vecchietto raggrinzito, vestito di piume d'uccello su cui sono appesi dei campanelli, con uno sguardo demente negli occhi semichiusi. Tutti, anche il re. lo salutano con deferenza, lo sciamano e un personaggio importante della tribù. Ai tuoi occhi appare un po' ridicolo, mentre comincia a saltellarti intorno in una specie di danza rituale, agitandoti sotto il naso un talismano coperto di pelo e ripetendo la sua stonata canzoncina. I tuoi poteri ti dicono che su di te non viene fatta alcuna magia, quindi ti godi lo spettacolo con una punta di curiosità. Improvvisamente il vecchio stregone tace e si ferma, respirando a fatica: poi, avvicinandosi con la bocca sdentata e facendoti sentire il suo fiato pestilenziale, ti rivolge la parola:
"Straniero non è Shanti" dice squadrandoti con atteggiamento teatrale.
"Io sono un mago Shanti" lo correggi, ma senza ottenere risposta.
Urik continua il suo esame, girandoti intorno e toccandoti con le mani nodose. "Odore non Shanti... odore... odore palude!" esclama scoppiando a ridere e battendo le mani.
"Tu hai visto Shanti. dici?" chiede poi. facendosi improvvisamente serio.
Fai cenno di sì con la testa.
"Anche piccolissimi bambini Kundi conosce Indovinello Shanti. Se tu hai visto Stianti, tu conosci soluzione".

(fig. 19) È un vecchio stregone Kundi, ornato di piume d’uccello e di ogni sorta di amuleti e campanellini…

La sorte della tua missione è ora legata alla soluzione di un giochetto per bambini; il re Okosa ti farà arrivare alle soglie del Cancello dell’Ombra solo se saprai rispondere all’indovinello. Concentrato al massimo ascolti le parole del vecchio sciamano:
“Ora rispondi, giovane mago:
Il nobile Shanti ed il piccolo Kundi
l’un l’altro negli occhi si stanno a guardar;
lo Shanti, è ovvio, vede il piccolo Kundi. ma il piccolo Kundi che cosa vedrà?”

Il mistero nascosto nella filastrocca si svelerà nella prossima avventura di Oberon, il giovane mago.

OBERON IL GIOVANE MAGO

1

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Davanti a te si aprono le mille possibilità di una vicenda emozionante: dovrai scegliere il tuo percorso in un territorio infestato da mille insidie, tra nemici abili e spietati che cercheranno con ogni mezzo di far fallire la tua missione.
Tu sei Oberon, il giovane mago, in possesso dei misteriosi poteri tramandati da un popolo venuto da altri mondi. Sei chiamato a una missione decisiva, il cui successo potrà infrangere il malefico potere di Shazarak, il re negromante, signore incontrastato dell'impero del Shadastan.
Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, giovane Oberon . . .

ISBN 88-7068-070-3

L. 7.000 iva inc.
copertina illustrata da Paul Bonner

librogame®
il protagonista sei tu